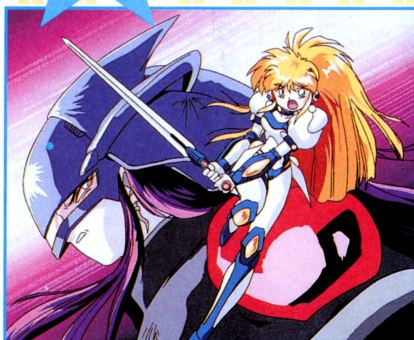
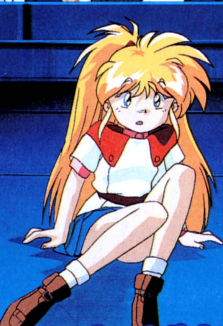
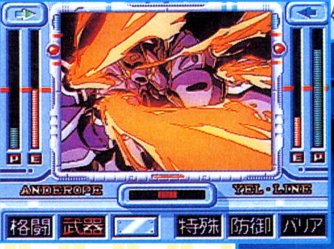
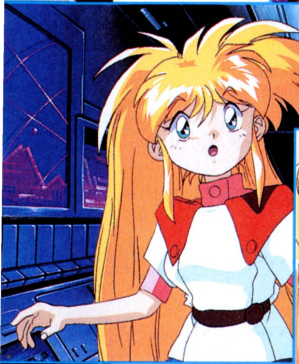
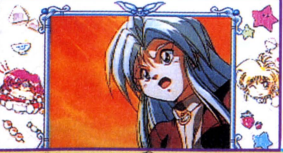
増ページ号!!
百花繚乱FX『スーパーパワーリーグFX』『同級生2』ほか12本
平成8年4月1日発行(毎月1回1日発行)
第9巻第4号(通巻89号)
平成元年10月2日第3種郵便物認可
PC Engine FAN
FX-Navigator
同級生2
スーパーパワーリーグFX
天地無用!魎皇鬼FX
デア ラングリッサーFX
スーパーリアル麻雀PV-FX
ボイスパラダイス
ブルーブレイカー
ドラゴンナイト4
新作
銀河お嬢様伝説ユナFX
ミラークルム ザ・ラスト・レベレーション
バウンダリー・ゲート
攻略
パワードールFX
PC エンジン
スチームハーツ
ぷよぷよCD通2
ヴァージン・ドリーム
はたらく☆少女 てきぱきワーキン♡ラブ
DE・JA
声優ストリート
パワーアップして復活!
声優ホットライン
高橋美紀
ピックアップフレッシュボイス
今井由香
1996 APRIL 660YEN
4

PC-FX
気合い全開！
かわいさ解放！
今度もユナ、
がんばるね。
大人気作「ユナ」がついに
PC-FXで登場。ユナが動く！
しゃべる!!超かわいい!!!!
完全無欠のアドベンチャー
ゲームで、ますますユナが
キミに近づく。
ユナ/神楽坂優奈
超人気お嬢様アイドルにして”光の救世主”。にもかかわらず、本人は普通のお気楽女子高生。
タロちゃんの事を想像する
タロちゃんについて尋ねる
ユーリィに尋ねる
ユーリィ・キューブ
ユナの家に居候する謎のアンドロイド。その食欲は、ウルトラ宇宙級。
ユーリィ「ダメ！
これはユーリィのですぅ～！
お嬢様仮面ポリリーナ(リア)
同名のテレビ番組のヒロイン。ユナはポリリーナが本当にいると信じているが実はリアが演じている。
3月8日(金)発売
希望小売価格〔税別〕
8,800円

NEC
FXだけの描きおろしシーンも満載。
ファンはもちろん必見！
一条院ミサキ
突如あらわれた謎の美少女転校生。しかし、その実体は…。そしてユナを今回の事件に巻き込んでいく。
ミサキ「そのホンワカムードでリアをだませても　この私はだまされないわ！
フロイラインD
銀河連合保全保障理事局・長官。ユナを陥れようとする絶世の美女。
格闘 武器 必殺 特殊 防御 バリア
おもしろ、ワクワク
7つのミニゲームで
さらにパワーアップ
●ドキドキスロット
SLOT
●クイズ銀嬢伝
「エリカ7」第1の刺客はマキ。
では第3の刺客は？
●ブロマイドパズル
PUZZLE
●デメキン号危機一髪
●ユナ神経衰弱
●ユナ命中ゲーム
●スピードアタック
みんな、お待ちどー♥
今度のユナも、もちろんきゃわいーんだから。
銀河お嬢様伝説
GALAXY FRAULEIN
ユナFX
哀しみのセイレーン
企画・開発
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
©1996 HUDSON SOFT
©1992, 1996 RED
イラスト：明貴美加
PC-FXに関するお問い合わせは NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

CONTENTS

愛の日記♡

「ビンゴ！」デートの帰りに2人で寄ったゲームセンターで大当たりしちゃった。春先から超えんぎがいいのよねー。
ロケ地／東京
（ゲームファンタジア渋谷店）

COVER
●原画／高田明美
●彩色／スタジオK・柴田睦子
●デザイン／川田博
●CG／Jam Digital Studio

<発売>株式会社徳間書店　<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／北根紀子　●副編集長／福成雅英　●編集委員／村田憲生・山田政彦　<編集>●スタッフ／〔東京〕伊藤明照　〔仙台〕大石美智子　●アシスタント／〔東京〕岡崎弘美・斉藤善和・高嶋融・三浦利夫〔仙台〕梅木克也・佐久間弘子・残間浩文・中鉢ゆき子　<広告>●部長／遠藤剛●スタッフ／大内隆●アシスタント／関山知壱　<販売>●部長／遠藤剛●スタッフ／石井基之・吉野なおみ　<NCC>●マネージャー／和田秀実●スタッフ／佐瀬伸治・高橋栄治・佐々木さとみ　<デザイン>●AD／川田博　●スタッフ／〔仙台〕鈴木徳房●アシスタント／〔仙台〕梅内幸子・今村奈緒美　<協力>●校閲／笠原紀彦●編集／青木基之・安藤美保・大野哲次・三戸貴代・山田貞幸●写真／島崎英俊・園田昭彦・守屋貴章・藪田修身●ヘアメイク／杉田和人●デザイン／アドバンス・伊藤デザイン室・カワタヒロシデザインルーム・K'S工房・ミニズ●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・ターゲット・有限会社湯目写植工芸　●印刷／大日本印刷株式会社

※本誌掲載の画面写真は、スペック内の開発状況が100%となっているもの以外は開発中のものを掲載しています。

FX-Navigator

FX-Navi.

エフエックス・ナビゲーター
春のFX祭り！ 期待のFXゲームの新情報満載！ FXの情報はFX-Naviにおまかせ!!

新作情報

新着特報直送便

GAME INDEX

スペック表の見方

FX CD-ROM

❶PC ❷スーパーCD-ROM²
❸メーカー名：徳間書店インターメディア
❹発売予定日：8月25日
❺予定価格：8800円(税別)
❻ジャンル：シミュレーション
❼継続機能：バックアップメモリ
❽その他：最大2人プレイ可／マウス対応／メモリベース128対応
❾開発状況：**80**%(7月10日現在)

①機種　PCはPCエンジン、FXはPC-FXを示します。
②対応媒体　それぞれの機種の対応している媒体を示します。アーケードカード対応は、アーケードカード使用時に何らかのメリットが見られるスーパーCD-ROM²ソフトを示します。
③メーカー名　原則として発売元のメーカー名を示します。
④発売予定日　この号を売っている時点での発売予定時期を示します。
⑤予定価格　メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
⑥ジャンル　編集部で判断した、便宜上のソフトの種別を示します。
⑦継続機能　ゲームを継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。ジャンルによってはコンティニューの表記を省略している場合があります。
⑧その他　ソフトに周辺機器が必要、もしくは対応している場合、その形態を示します。同時プレイは最大人数、マウスや6ボタンパッドについては、必要なものについては「専用」、それ以外は「対応」で示します。またメモリベース128(セーブくん含む)については、データセーブに必要な場合、「専用」と表記しています。
⑨開発状況　ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに判定してもらったものです。

●ウル技に関する質問は
☎022-213-7555

●それ以外の記事に関する問い合わせは
☎03-3573-8644

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜～金曜の午後4時から6時の間、上記の番号で受け付けています。質問は、本誌記事に関することのみに限らさせていただいております。ゲームの解答やヒントに関してはお答えできません。

●バックナンバーに関するお問い合わせは
☎03-3573-8613(販売部)

●広告掲載に関するお問い合わせは
☎03-3573-8612(広告部)

マルチメディアのNEC

PC-FXだからできる

20分以上のアニメーションが描く壮大なRPG超大作!

3月29日金発売予定
●RPG●
希望小売価格7,800円
(税別)

PC-FXにオリジナルRPGの超大作が誕生する。天使召喚・天候の再現など斬新なシステムの数々と、CGを駆使したリアルなグラフィック。そして、20分以上のフルスクリーンアニメが描く壮大なドラマ。さあ、幻想と魔導科学が混在する不思議な冒険世界へと旅立とう。

◀人間、邪神、天使…。それぞれの思惑が交錯する重厚なストーリー。

◀コマンド入力方式にアクション性を加えたまったく新しいバトル。

ミラークルム
Miraculum
The Last Revelation
—ザ・ラスト・レベレーション—

※画面は開発中のものです。

アニメソフト続々登場!!

NEC

怪盗禁止!!
わたし達が相手よ!!

清華学園を舞台にした超人気ゲーム『卒業』ワールドの最新作は新タイプのアドベンチャーゲーム。プレイヤーは、世界中の秘宝を狙う怪盗志願の少年だ。目的は、5人の美少女探偵団を相手にまわし、お宝と追いすがる彼女たちのハートを盗むこと。完全犯罪に挑戦だ。

「卒業」ワールド最新作のお披露目イベント開催

私立清華学園入学式

3/23㈯東京会場 場所／九段会館大ホール（1,200名）
開場／15：00　開演／15：30

3/30㈯大阪会場 場所／府立労働センター（800名）
開場／15：00　開演／15：30

主　催■東宝株式会社／パイオニアLDC／NECホームエレクトロニクス
協　力■イメージワークス／角川書店 富士見事業部
制　作■青二プロダクション

[出席・新入生代表] Virgo（新山志保／永島由子／柳瀬なつみ／丹下桜／笠原留美）

[予定プログラム]
●PC-FXソフトの紹介、デモプレイ●会場の全員とVirgoとの握手会を実施
●OVAの先行上映●参加者全員に「お嬢様捜査網」プロモビデオプレゼント
●Virgoミニライブ●会場でPC-FXソフトを予約するとステキなプレゼントが！

▶往復はがきの書き方

往信用（表）
104-□□
東京都中央区築地3-9-9
ランディック永井ビル7F
㈱広美「お嬢様捜査網」イベント係行

返信用（ウラ）
（何も書きません）

「清華学園入学式」に出席をご希望の方は——。

往復ハガキに必要事項を記入し、左記までお申し込み下さい。応募者多数の場合には抽選の上、ペアでご招待いたします。

●締め切り 3月15日㈮必着

アニメであそぼ♥

イメージキャラ[Rolfee™]
「Rolfee」および「ロルフィー」はNECホームエレクトロニクスの商標です。

PC-FXアニメファンクラブ会員募集!

NEC PC-FXアニメファンクラブご入会希望の方は、あなたの住所・氏名を書き80円切手を貼った返信用封筒を下記の宛先を書いた封筒に入れ「入会案内希望」係まで送ってください。入会案内書をお送りします。

〒104 東京都中央区八丁堀3-1-3飯野ビル
PC-FXアニメファンクラブ「入会案内希望」係（問い合わせ先）03-3555-8226

ピーシー・エフエックス●標準価格49,800円（税別）

お問い合わせは NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

マルチメディアのNEC

歴史の都「上海」に夢と野望の街

山があり、壁がある。注目のエキサイティングパズル。

新感覚パズルゲーム/PC-FX専用ソフト

上海 万里の長城

SHANGHAI : THE GREAT WALL™

PC-FX マウス対応

ACTIVISION®

開発：アスク講談社

3月15日(金)発売予定 希望小売価格**6,800円**(税別)

PC-FXマウス

FX-MOU

好評発売中!

標準価格3,000円(税別)

PC-FXバックアップメモリパック

FX-BMP

好評発売中!

標準価格4,980円(税別)

- PC-FX専用増設バックアップメモリパック
- バックアップ容量-本体内蔵バックアップメモリの4倍（128Kバイト）
- バックアップ方式-単4乾電池X2本
- バックアップ時間-アルカリ乾電池で約16ヵ月
- PC-FX本体内蔵のファイルメンテナンス機能を使って本体内蔵のゲームデータを「コピー」「移動」「削除」可能

※本商品がなくてもPC-FX用ソフトは遊べます。

NEC

華麗な映像美で魅了する、話題の新次元ミステリー。

インタラクティブミステリー/PC-FX専用ソフト

J.B.HAROLD

ブルーシカゴブルース

BLUE CHICAGO BLUES

3月22日(金)発売予定 希望小売価格8,800円(税別)

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY

「この惑星は、僕が救う!」

“レベルウィルス”に侵されつつある惑星を救え! 有機ユニット2体ブロウと、ファラは、
自らが持つワクチンを照射し、レベルウィルスを駆除するために立ち上がった。
「やるしかないさっ。だってあのウィルスの侵攻を止める方法はこれしかないんだから!」

STEAM-HEART'S
スチーム・ハーツ

18
推奨
18歳以上推奨

■キャラクターデザイン/作画監督:木村 貴宏(アニメアール)
OVAダーティペア・FLASH:キャラクターデザイン・総作画監督、BASTARD!! #6:作画監督
プロアニメーターによる迫力のビジュアルシーン!!
●パソコン版のビッグタイトルが遂にPCエンジン版へ移植完了!
●ゲーム進行中にキャラクターの顔とメッセージが入る特殊効果!
●ボリューム、クォリティで差を付けるビジュアルシーン!
●OVA、TVアニメを越えた、本格派シューティングゲーム!!

PCエンジンスーパーCD-ROM²専用
シューティングゲーム

3月22日発売予定 価格¥8,800

企画・開発・販売/株式会社テイジイエル 〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル TEL.06(353)0651

声優と美少女キャラのアイドル誌

Virtual IDOL バーチャル・アイドル Vol.7

春休みイベント
「コナミスペシャルデイ」に
本誌読者を特別にご招待!!

表紙&ポスターは
金月真美

❤巻頭24ページ大特集! 2人のアイドルに接近

ときめきメモリアル総力特集!!
藤崎詩織&金月真美

❤じっくり見せます! 美少女ファッション

同級生&同級生2
女子高生制服ウォッチング

❤アニメ美少女の情報もお・ま・か・せ

新世紀エヴァンゲリオン/爆れつハンター ほか

❤大人気! 連載エッセイと最新声優ニュース

椎名へきる/國府田マリ子/宮村優子 ほか

付録は、パステル&マドカに誌上ツイパラ満載のカラー新聞。さらに…

「ツインビーPARADISE」重大発表もあります。

バーチャル・アイドル Vol.7

3月2日発売予定
880円(税込)

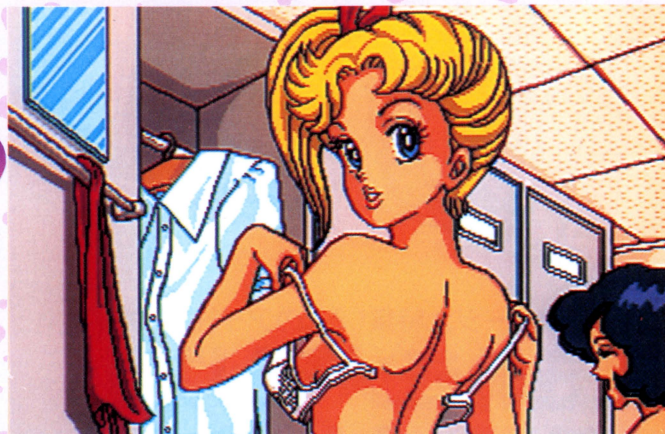
発行/徳間書店インターメディア　発売/徳間書店

※本誌のバックナンバーは、Vol.1〜5までは完売。Vol.6のみ在庫が少々あります。
お問い合わせは、徳間書店インターメディア販売部(☎03-3573-8613)まで。

PCエンジン　スーパーCD-ROM²用ソフト

with 2種類（Vパック・Dパック）のプレミアムパック

※１つのセットにつき、どちらか１方のパックを選ぶことができます。

「ヴァージン・ドリーム」スペシャルセット

誌上限定通販!!

弓月　光（PCエンジン初）キャラクタ・デザインの美少女育成SLG登場！

PCエンジンオリジナルの美少女ゲーム

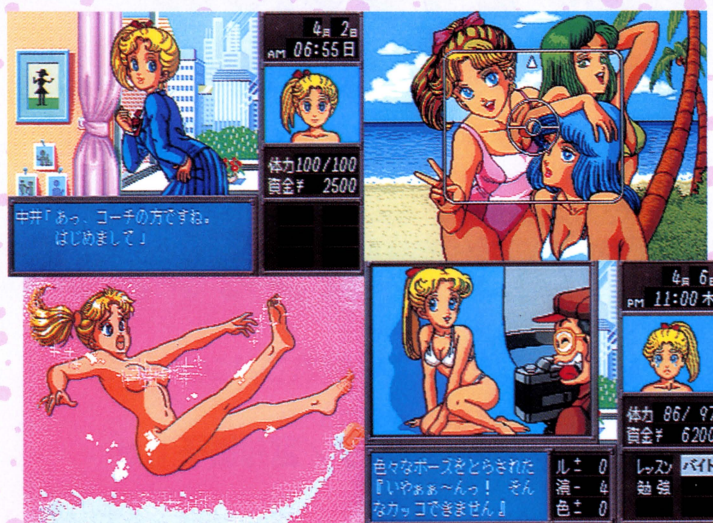
数々の美少女ゲームを産みだしてきた、PCエンジンの集大成とも呼べるこのソフト。

〝夢〟を叶えるのが目的という斬新なシナリオと、独自のシステムに加え、豪華な声優陣で彩られたこのゲームが遊べるのは、PCエンジンユーザーだけの特権です。

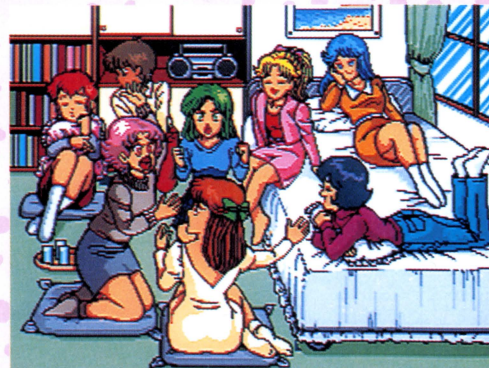
あなたは中井絵奈のコーチ役として、彼女の夢が叶うようにサポートしてください。

彼女の夢は数種類ある中から選べますが、どれも困難な夢ばかり。

けれども『全国美少女コンテスト』に優勝すれば、どんな夢だって叶うはずです。

無事地区予選を通過した彼女は、結果発表までの１年間、共に競い合うライバルたちと過ごす共同生活の中で、夢を叶えるためにがんばります。そんな彼女の手伝いができるのはアナタだけなのです。

CV 及川ひとみ『真鍋 恵子』

CV 草地章江『角田由里亜』

CV 小桜エツ子『小野寺 涼』

発売：徳間書店インターメディア㈱

『ヴァージン・ドリーム』スペシャルセットとは？

気になるセット内容は、ソフト以外通常では手に入れることができない限定品ばかり。その中身もテレカやCDといった充実ぶり。

音楽CDは2種類あって１つのセットにつき片方しか選べないので、自分が欲しいCDがある方のパックを選んでね❤

しかも、特製のゲームソフトや直筆サイン色紙が抽選で当たるとなれば、もう買うしかないよね❤

抽選でおまけも付くよ！

3種類のプレミアが付いて、な・ん・と！

9,000円（消費税送料込）で購入可能!!

両パック共通：ヴァージン・ドリーム／特製テレホンカード／特製ポストカード

＋

Vパック：特製音楽CD① or Dパック：特製音楽CD②

さらに抽選で豪華賞品が当たる!!

両パック共通

◎ヴァージン・ドリーム
製品版と同じもの。このセットを注文しておけば、品切れで買えないという心配はありません

◎特製テレホンカード
この通販で買った人のみ入手できる限定テレカ。弓月先生のイラストが光るファン必携の１枚

◎特製ポストカード

三石琴乃さん始め声優陣のサインが当たる特製セット！申し込んでね❤

Vパック

特製CD① 収録声優
椎名へきる/天野由梨/三石琴乃/他多数

【収録内容】

♡歌♡
アンジュの想い／天野　由梨
エヌベルユの哀歌／椎名へきる
夢をおい駆けて／三石　琴乃

♡スペシャルボイス♡
『秘密の花園』、『電脳天使』のベストボイスコレクション
『ヴァージン・ドリーム』の攻略のヒントにもなる秘ボイス（A）
FX用ソフト『続・初恋物語』のイントロダクションボイス（A）

Dパック

特製CD② 収録声優
椎名へきる/井上喜久子/林原めぐみ/他多数

【収録内容】

♡歌♡
星遊び／椎名へきる
ヴァージン・ドリーム／渡辺久美子

♡スペシャルボイス♡
『初恋物語』のボイスドラマ（ディレクターズ・エディション）
『ヴァージン・ドリーム』の攻略のヒントにもなる秘ボイス（B）
FX用ソフト『続・初恋物語』のイントロダクションボイス（B）

抽選で当たる 豪華賞品

これらの賞品は、締め切りまでに通販を申し込んで頂いた中から抽選で合計122名様にプレゼントいたします。賞品は全て非売品なので、手に入れるチャンスはこれが最後になるかもしれません。

また、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

◎特製ヴァージン・ドリーム　2名
あなたが希望する好きな名前に、ヒロインの名前を変更したスペシャルROMをプレゼント!! 声を担当した三石琴乃さんのサイン色紙付き❤

◎キャラクタ別サイン色紙　16名
美少女８人の各サインをプレゼント！　誰のサインが当たるのかは、届いてからのお楽しみ❤

◎美少女8人の寄せ書き色紙　4名
メインキャラクタの８人全員が、１枚の色紙にサインを書いた超豪華な寄せ書きをプレゼント

◎三石琴乃サイン色紙（あなたの名前入り）100名
今は入手困難な三石琴乃さんのサイン色紙をプレゼント❤　もちろん直筆で書いてあります！

特別限定通信販売のこのチャンス！お見逃しなく!!

[お申し込み方法]

●下の用紙にあなたの住所、氏名、年齢、連絡先、職業、申し込み日を記入し、右下の印には捺印をしてください。（申し込み書コピー可）
●本数は、各パック１本として数えてください。例えば、VパックとDパックを１本づつ購入される場合は各パックの後に「1」を、合計の後に「2」と記入してください。
●価格は１本につき9,000円。申し込まれた本数分の現金を同封してください。また、おつりの無いようにお願いいたします。万一おつりが発生した場合、返却はいたしません。
●申し込み用紙に記入した内容をご確認の上、本数分の現金と一緒に、現金書き留め封筒で郵送してください。
●申し込み締め切り日は96年4月20日当日消印有効です。

[注意]

●現金は必ず現金書留でお送りください。普通郵便などの郵送による郵便事故等の責任は負いかねますのでご注意ください。
●商品到着後８日以内の返品は可能（送料お客様負担）ですが、開封後の返品はご遠慮ください。なお商品の発送は6月7日から開始します。7月になっても届かない場合、及び破損などのお問い合せは右記にお願いします。

[お送り先・お問い合せ先]

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア株式会社
メディア企画室「VD通販」係
※03-3573-8646（受付時間：祝祭日を除く月曜～金曜/午後１時～午後５時）

〒□□□-□□

様

『ヴァージン・ドリーム』スペシャルセット申し込み書

Vパックを　本	Dパックを　本	合計　本スペシャルセットを購入します。			
ここに金　円と申し込み用紙を同封して申し込みます。					
住所・氏名	フリガナ				
連絡先	☎	職業	年齢　才	申し込み日　96年　月　日	印

↑右と左に記入欄がありますが、どちらともあなたの住所、氏名をご記入ください。また、左半分は発送の際、宛名になりますのではっきりとした字でご記入ください。

レッドBOX(B館)

★㈱アイマックス★㈱アクレイムジャパン
★㈱アスキー★㈱アトラス★㈱アルトロン
★伊藤忠商事㈱★イマジニア㈱
★ヴァージンインタラクティブエンターテインメント㈱
★OZクラブ★㈱カプコン
★㈱カルチャーブレーン★㈲ギャップス
★㈱ケイエスエス★元気㈱
★㈱ココナッツジャパンエンターテイメント
★サン電子㈱★㈱J・ウイング
★㈱ジャレコ★㈲セイブ開発
★㈱ゼネラル・エンタテイメント
★㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント
★ソフトバンク㈱★㈱タカラ
★㈱ティー・イー・エヌ研究所
★㈱データム・ポリスター★㈱徳間書店
★㈱トミー★㈱日本一ソフトウェア
★日本物産㈱★パイオニアLDC㈱
★㈱パック・イン・ビデオ★㈱バンダイ
★BMGビクター㈱★㈱ビーピーエス
★ビクターエンタテインメント㈱
★㈱フロム・ソフトウェア
★㈱メディアエンターテイメント
★㈱ユタカ★㈱リバーヒルソフト★㈱ワープ

(50音順)

グリーンBOX(C館)

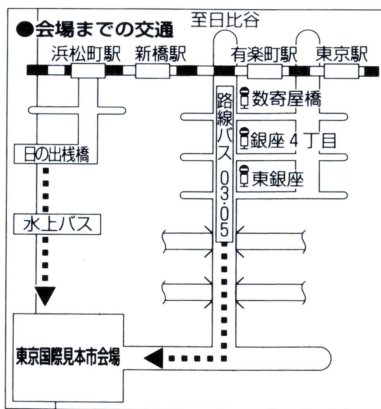
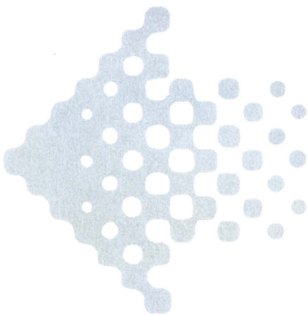
★㈱アートディンク
★㈱アスミック★㈱アテナ
★イースリースタッフ★㈱エイコム
★㈱エクシング★㈱エス・エヌ・ケイ
★エレクトロニック・アーツ・ビクター㈱
★㈱エンジェル★㈱ガスト
★㈱ギャガ・コミュニケーションズ
★コナミ㈱★㈱小学館プロダクション
★㈱ズーム★㈱セタ
★㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント
★㈱タイトー
★Team Bughouse
★データイースト㈱★テクモ㈱
★㈱東北新社★トンキンハウス
★㈱ナグザット★㈱ナムコ
★㈱ネクサスインターラクト★㈱バップ
★㈱パンサーソフトウェア
★バンダイビジュアル㈱
★㈱バンプレスト★ヒューマン㈱
★㈱プリズム・アーツ★㈱ポニーキャニオン
★㈱マップジャパン★マルチソフト㈱
★㈱メディアクエスト★㈱やのまん
★㈱ライトスタッフ

(50音順)

(1996・2・13現在)

プレイステーション・エキスポ'96

3/28(木)・29(金)

★3月28日(木)—9:30～17:00
★3月29日(金)—9:30～16:00
※入場は終了時間の30分前までとさせて頂きます。

右の入場券に必要事項を記入し、1枚ずつ切り取ってお持ち下さい。入場券は、1枚につき1名様に限り有効です。
※注意 会場内の混雑状況により入場制限を行う場合がございますので、あらかじめご了承下さい。

未体験ソフト、遊び放題。

PlayStation EXPO '96

〈キリトリ〉

入場券

PlayStation EXPO '96
'96年3月28日(木) 9:30～17:00
3月29日(金) 9:30～16:00
(入場は終了30分前までとなります。)

会場:晴海・東京国際見本市会場 B館・C館
主催:PlayStation Magazine
THE PLAYSTATION
HYPER プレイステーション
後援:株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

お名前

住所 〒

☎ ( )

学年・職業
年齢( )歳

■会場へは、路線バス・水上バスでお越し下さい。(駐車場なし)
路線バス(都営・¥200)
■都03系統 新宿駅西口—四ツ谷—有楽町(数寄屋橋)—銀座—東銀座—築地—国際見本市会場(晴海埠頭行)
■都05系統 東京駅丸の内南口—有楽町(数寄屋橋)—銀座—築地—国際見本市会場(晴海埠頭行)
■錦13系統 錦糸町駅—豊洲駅—国際見本市会場(晴海埠頭行)
水上バス (東京都観光汽船(株)・¥200)
■日の出桟橋—国際見本市会場

- 来場の際は必ず入場券を切り取ってお持ちください。入場券をお持ちでない方は、ご入場できません。
- 駐車場はございません。会場へは、路線バス・水上バスでお越しください。
- 小学3年生以下のお子様は、保護者の同伴が必要です。
- 会場内での飲食は禁止です。
- 会場内での呼び出しは一切いたしません。同伴者とはぐれた時のため、あらかじめ待ち合わせ場所を決めておいてください。
- 会場内での係員の指示および注意事項に従わずに生じた事故については主催者は一切責任を負いません。

●問い合わせ先
「PlayStation EXPO '96」事務局
TEL:03-5568-5210 FAX:03-5568-5206

〈キリトリ〉

入場券

PlayStation EXPO '96
'96年3月28日(木) 9:30～17:00
3月29日(金) 9:30～16:00
(入場は終了30分前までとなります。)

会場:晴海・東京国際見本市会場 B館・C館
主催:PlayStation Magazine
THE PLAYSTATION
HYPER プレイステーション
後援:株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

お名前

住所 〒

☎ ( )

学年・職業
年齢( )歳

■会場へは、路線バス・水上バスでお越し下さい。(駐車場なし)
路線バス(都営・¥200)
■都03系統 新宿駅西口—四ツ谷—有楽町(数寄屋橋)—銀座—東銀座—築地—国際見本市会場(晴海埠頭行)
■都05系統 東京駅丸の内南口—有楽町(数寄屋橋)—銀座—築地—国際見本市会場(晴海埠頭行)
■錦13系統 錦糸町駅—豊洲駅—国際見本市会場(晴海埠頭行)
水上バス (東京都観光汽船(株)・¥200)
■日の出桟橋—国際見本市会場

- 来場の際は必ず入場券を切り取ってお持ちください。入場券をお持ちでない方は、ご入場できません。
- 駐車場はございません。会場へは、路線バス・水上バスでお越しください。
- 小学3年生以下のお子様は、保護者の同伴が必要です。
- 会場内での飲食は禁止です。
- 会場内での呼び出しは一切いたしません。同伴者とはぐれた時のため、あらかじめ待ち合わせ場所を決めておいてください。
- 会場内での係員の指示および注意事項に従わずに生じた事故については主催者は一切責任を負いません。

●問い合わせ先
「PlayStation EXPO '96」事務局
TEL:03-5568-5210 FAX:03-5568-5206

〈キリトリ〉

FX-Navi.

FX初の野球ゲームがついにお目見え

FXが発売された当初からタイトルがラインナップされていた野球ゲーム。これまでほとんど情報がなかったのに、3月緊急発売の情報が飛び込んできたのだ!!

スーパーパワ

最新データ+リアルなモーション あの「パワーリーグ」が帰ってきた!!

PCエンジンで生まれスーパーファミコンで洗練された「パワーリーグ」が、サケが川を逆上るようにFXへ帰ってきた。システムもグラフィックもデータも、すべてSFC版を超えるデキ。成長したパワーリーグを堪能してくれ。

選手のパラメータが一目でわかるぞ

もうすでにおなじみの画面。操作システムはほぼ変わっていない

オリックスの背番号51と言えば…。そう、あの人ももちろんいます

選手は実名、フォームも同じ!!

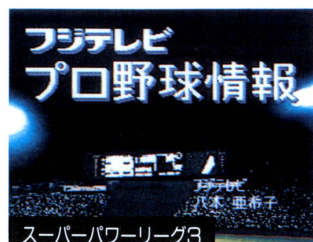
パワーリーグシリーズの伝統である、実名での登場とフォームの完全再現。FX版でも当然それは受け継がれている。野茂のトルネードが見られないのは残念だが、イチローの振り子打法をはじめ、各選手の特徴的なモーションはすべてリアルに再現されているぞ。

今年もやっぱりこの人しかいないでしょう!!

実況中継＋スポーツニュース 音声と実写ムービーで白熱の演出が

PCエンジン版からあるスポーツニュースは当然として、SFC版で登場した実況中継も、FX版では標準装備。実況中継はフジテレビアナウンサーの福井謙二氏。

さらにスポーツニュースでは、福井氏と八木亜希子アナウンサーが実写取り込みで登場するのだ。実写取り込みでのスポーツニュースは、SFC版でもなかったのだ。

PCエンジン最終作では、中井美穂らしきアナウンサーが…

SFC最新作では、八木アナがスポーツニュースをしゃべる

八木さん、私いつも見てます♡

FX版で初めて可能となった実写取り込み。さらにリアルなニュースを提供

ーリーグFX

FX CD-ROM

メーカー名:ハドソン
発売予定日:3月29日
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:スポーツ
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし

開発状況:80%(2月16日現在)

トレーニング＋オリジナルチーム 新モード搭載で遊びやすさが増大

いろいろなモードで楽しめるパワーリーグシリーズ。FX版でもホームランレース等をはじめ、さまざまなモードが付けられている。トレーニングモードという新たに搭載されたシステムもあるのだ。

また、SFC版で登場したオリジナルチームエディットもFX版で当然搭載。何度遊んでも飽きない仕上がりになっているぞ。

トレーニングモードで上達しろ

野球ゲームが好きでも全然勝てなくてツマラナイと感じる人は多いハズ。FX版のトレーニングモードは、そんな人のために存在する。野球のポイントである打撃、投球、守備、走塁の4つの項目をすべて訓練することができるのだ。

このモードの詳しい内容について、ハドソンの開発の方からコメントをいただいたぞ。

開発者からのコメント

このモードは、打撃や投球はもちろん、ダブルスチールやタッチアップの阻止など、与えられた様々なピンチをいかに処理できたかを、コンピュータが採点してくれます。まだゲームに慣れていない人だけでなく、腕に自身のあるあなたも、高得点を目指してみてください。

オリジナルチームでプロと対決

SFC版から登場したオリジナルチーム作成。これは、文字通り自分のオリジナルチームを作ることができるというもの。チームフラッグ、ユニフォーム、本拠地、選手の名前など、非常に細かいところまで作成できる。そして、選手に経験を積ませることで、自分で選手を育てることも可能だ。プロチームと対決して勝利を目指せ。

SFC版。このように旗の色も変更可能。発色能力の高いFXでは、さらに多様な選択ができるかも？

18禁での発

同級生2

FX CD-ROM

メーカー名:NECアベニュー
発売予定日:5月24日
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:バックアップメモリ
その他:PC-FXマウス対応

開発状況:**90**%(2月16日現在)

売が決定！

18禁

ディレクターの語る18禁

ネェネェネェネェ聞きましたァ？あの『同級生2』が18禁になったんですって。今回は主人公りゅうのすけ自身が贈る各キャラ12月29日までのリプレイ紹介。もう鼻血ダラダラなんですのョ♡

18禁発売でどうなる『同級生2』

『同級生2』が18禁で発売されることが決定。その経緯、そして18禁になったことでどう変わるのかを、ディレクターの小座間氏にうかがってみた。

18禁になった経緯

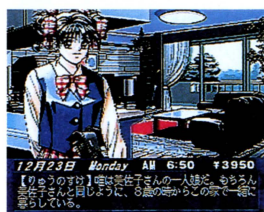
ＰＣエンジン版の『同級生』は18歳以上推奨で発売しましたが、そのときのユーザーのかたの声で多かったのが「18禁で出して欲しかった」でした。また、『同級生2』には美里のように、Hシーンを変更すると設定そのものが変わってしまうキャラも多数存在します。以上2つの理由で18禁にチャレンジすることになったのです。

パソコン版とどう変わるか

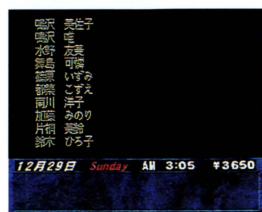
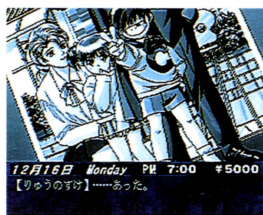
18禁ということで裸の絵も出てきますが、残念ながら怒り野ボツ子のような特異な絵やおまけグラフィックは、消え去ってしまいます。総点数を変えないようにカットはせず、その代わりに変更が入るグラフィックもあります。

また、ストーリーの表現がいくぶんソフトになり、そのぶん女の子の気を引いたり、悩みを解決することの比重が高くなります。

恋はいつでも未知なもの♥ ~りゅうのすけ恋のダイアリー~(笑)

「出会いはいつでも、偶然の風のなか」ぬあんてカッコつけてもしょうがナイ。今宵アナタにお贈りする「恋のダイアリー」、15人の女のコたちとの出会いから交際まで、チョッピリかいつまんで紹介するぜ。なかにはHしちゃったコもいるけどさ。でも、俺はHしたくて口説くわけじゃない。彼女たちが持っている、何かキラキラ光るものを見つけ出したいだけなんだ…。
　それではそろそろまいりましょう。お相手はいつもと同じ、アナタの心の恋人りゅうのすけだョ♡

←オレのパソコンには女のコの情報が満載なのだ

→どこかに女のコの気分を教えてくれる場所が…

近すぎて遠い彼女 ー鳴沢唯ー

　10年間同じ屋根の下で一緒に暮らしてきた唯。オレは彼女を女性として意識しないようにしてるけど、どうも近頃唯のようすが変。ときどきオレに対して妙につっかかるコトがある。かと思えばイキナリなれなれしくなったり…。

←幼いころの唯。この頃からかわいかったなァ

言い寄る西御寺

　最近同じクラスのカッコつけキザ男西御寺が、オレのカワイイ妹唯にまでその触手を伸ばそうとしている。唯は唯で、相変わらずナンパされまくりの日々。頼りになるお兄さんとしては、唯をオオカミの毒牙から守ってやりたいのだが、唯はそんなコトちっともわかっちゃいない。なんかツライぜ。

↑唯。頼むからそんな悲しいコトを言わないでくれ…

クリスマスイヴの夜に

　24日。唯は西御寺のパーティに1人で遊びに行ってしまった。オレはあんなヤツの家になんか金もらっても行きたくないのでシカトして1人遊び。夜になって家に帰ると、唯がキッチンでスヤスヤ眠っている。どうやらパーティを途中で抜けてきたらしい。オレは唯の体を案じて上着をかけてやった。

→そう言えば、オレと一緒にイヴを過ごしたがってたっけ。悪いことしたな。ゴメンよ

あいつとデート？

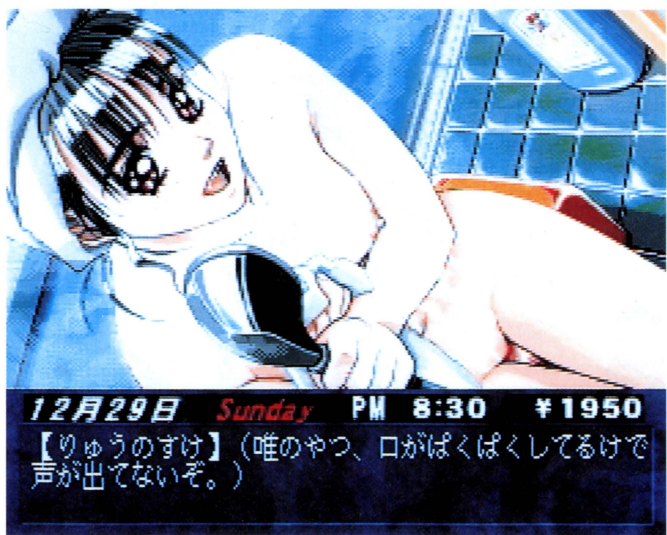
　暮れも押し詰まったある日、白蛇ヶ池公園で唯と西御寺のツーショットを目撃。西御寺が、唯さんとデートしていたなんてぬかすんで、オレは超ショッッック//　唯、オマエ男を見る目が全然ないぜ。
　しかしそれは西御寺のウソ。唯からコトの経緯を聞いて、ホッと胸を撫で下ろすオレだったのさ。

↑なんだそういうことだったのか。誤解が解けて一安心だぜ

お風呂でバッタリ♥

　西御寺のウソに超ムカついてるオレ。しかも西御寺は、ゼンゼン懲りずにまだ唯を狙っている。唯もこの際デートしちゃおうかなんて言う始末で、自然と怒りの矛先は西御寺へ。そんな折、西御寺とバッタリ出くわしたオレは怒り極まって、ツバ吐き合戦。汚いツバを洗い流そうと風呂に入ったら、なんとそこにはハダカの唯が…。これも西御寺のおかげ？

西御寺しつこいぜ！

↑西御寺の馬鹿野郎!!　オレの唯に手を出すんじゃないよ!!

↑うっ。どう言い訳しようか…(汗)。それにしても成長したなぁ唯♡

まぶたの母をたずねて ー鳴沢美佐子ー

女の細腕一本でオレと唯を育ててくれた美佐子さん。血はつながってないけれど、オレは実の母親のようにいつも思っている。

美佐子さんは何も言わないけれど、内心かなり疲れているようだ。

お母さん頑張って

深夜ふと目を覚ましてリビングへ行くと、ガタゴトッと物音。目をやると、そこには泥酔した美佐子さんがいた…。酔った勢いで日頃の不満を語る美佐子さん。オレは彼女の苦労を思いながら、彼女を部屋まで運ぶのだった。

本音でそんなふうに思ってくれてるなんて…。感謝。美佐子さんの苦労を少しでも減らしてあげられたら…

カエルとの戦い

美佐子さんの喫茶店に、カエル顔の変態オヤジがやってくるらしい。美佐子さんのためにオレは毎日そいつを撃退する。ある日ついに腕力を振るってしまったオレ。彼女を守るためだったのに、美佐子さんはオレを叱る。でもそれはオレの身を案じてのコト。彼女の思いに胸が熱くなるオレだった。

変態カエルおやじめ。オレの母さんに手を出すんじゃない!!

怒られてるのに美佐子さんの愛情を感じるなんて。やはりオレはこの人に育てられたんだ…

幼なじみの思い出は… ー水野友美ー

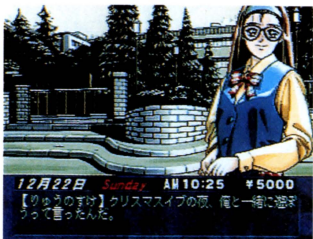
学校では優等生の友美。でも幼なじみのオレは、彼女が泣き虫なのをよ〜く知っている。

冬休み前から、誰かにつけられていると怯えていた彼女。何か悪いことが起きなければいいのだがと、オレは少し心配していた…。

12月19日 Thursday PM 5:10 ¥5000
【友美】私、りゅうのすけ君が帰ってくるのを待ってたの。

家は隣同士。窓越しでお話しすることもできる

デートすっぽかし!!

せっかくのイヴのデートを、なんと友美にすっぽかされてしまった!! 事情を聞くと、体調が悪かったとのこと。でもその日から、友美のようすが全然おかしい。彼女は何か悩みを抱えているようで、会うたびにどんどん落ち込んでいる。オレが友美にしてやれることが、何かないだろうか…。

2人であんなに楽しみにしていたイヴのデートなのに…

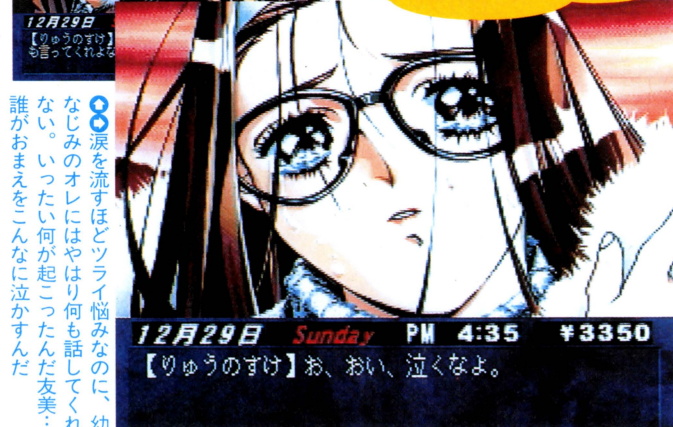
約束の時間になっても現れない友美。もしかして事故？

海が聴こえる…

海岸で見かけた友美は心底疲れているよう。優しく言葉をかけると、なんと泣き出してしまった。チクショウ。オレは幼い頃のように、友美を絶対に救ってやるぜ!!

12月29日 Sunday PM 4:35 ¥3350
【友美】……。

なんて寂しそうな横顔なんだ…

なぜ泣くの!?

涙を流すほどツライ悩みなのに、幼なじみのオレにはやはり何も話してくれない。いったい何が起こったんだ友美…。誰がおまえをこんなに泣かすんだ

教師も人の子女のコ　ー片桐美鈴ー

オレの進路について真剣に考えてくれている美鈴先生。オレ自身は、進路なんてなるようになるって思ってるのに、冬休み中に決めろだなんて…。少しウザい。でも悪気があるわけじゃないし、スッゲェ美人なんでまあ良しとしよう。

八十八学園一の美人教師。足を組み換えて～♡

先生とお買い物♡

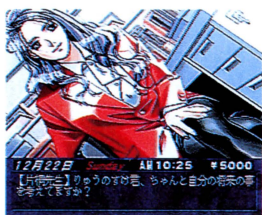
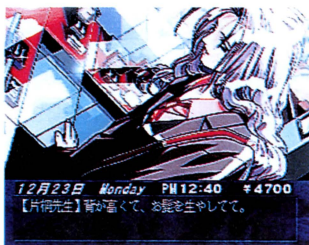
スタジオATARUで先生とバッタリ。ちょっとカマかけたら、先生に彼氏がいるってもうバレバレ。どうやら彼氏へのクリスマスプレゼントを探してるらしい。先生、オレが真面目に選んであげるから連れてってよ。プレゼント選んでる先生はいつもとゼンゼン違う。普通の女のコって感じだぜ。

ヒゲを生やしてるなんて…。先生ったらまァ、シブ好みなのね

先生の彼氏発見！

クリスマスのある日、彼氏とデート中の先生を発見!! でも、なんかケンカしてるみたいだった…。先生には、ケンカしてるところ見たコトは黙っておこう…。

それからちょくちょくデート中の美鈴先生を見かけるけど、いつもケンカしてるばかり。先生、彼氏とうまくいってないのかなァ。

こんなに険しい表情の美鈴先生を見るのは初めて。先生も人の子、いろいろと苦労してるんだなァ

あいつが噂のどんぐり娘ー篠原いずみー

同じクラスのいずみは篠原重工の社長令嬢。でもチビで男勝りな奴で、全然女のコに見えない。オレはけっこうコイツが気に入ってるけど。この前唯と腕を組んでたの見つかって、パフェをおごらされるハメになっちゃった…。

ウルさい。いつかおごってやるからよ

映画でドッキリ

むりやりパフェをおごらされたオレ。でも、「ったく待ち伏せなんてしてんじゃねえヨ」ってブツブツ文句言いながらも、今度は映画を見る約束をしてしまったオレっていったい…。やっぱり女好きは直らないのね。

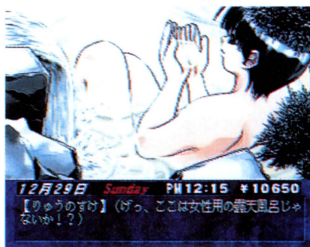
映画はオレの好きなホラー映画。いずみも好きだって言ってたのに、映画のあいだは抱きつきっぱなし。このデートで、いずみってじつはけっこうかわいい女のコなんだよなと、彼女を見る目がちょっと変わったよ。

映画に行くのを知られたからって、怒るなヨ

この感触はいいですねェ。初いヤツ初いヤツ♡

温泉旅行で♡

あきらたちと4人で温泉旅行に行くことになったオレ。浴衣姿のいずみはとても女らしくて、それでいてすごくかわいい…。

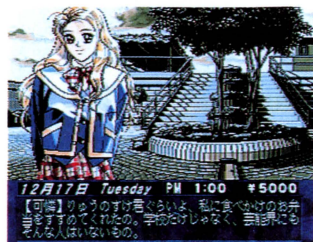
夜、あきらたちがスキーに行って2人きりになったとき、なんといずみに告白されてしまった。いずみを憎からず思ってるオレは、そのまま朝まで…♡

ラッキー♡　温泉にきた甲斐があったというものですな

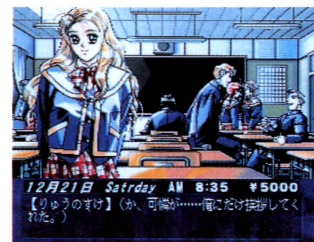
本当にかわいい。あの勝気ないずみはどこにいったんだろう…

勇気を出してオレに告白してくれたいずみ。いずみのせつない思いを、オレは大切に守ってやりたい

あの娘はアイドル　ー舞島可憐ー

人気大爆発中のスーパーアイドル舞島可憐ちゃん。TVでよく見る女のコがオレと同級生だなんて、いまだに信じられない。

冬休み前のある日。1人屋上でお弁当を食べてると、なんと目の前に可憐ちゃんが。可憐ちゃんも1人になりたくて屋上へ来たらしい。これも何かの縁。食べかけだけどお弁当を分けてあげよう♡ こうやってオレはスーパーアイドルと知り合いになったんだ。

食べかけなのに、とってもおいしそうに食べてくれた可憐ちゃん

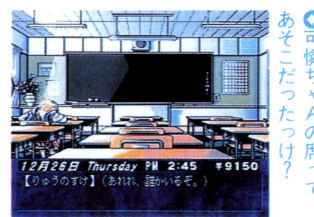
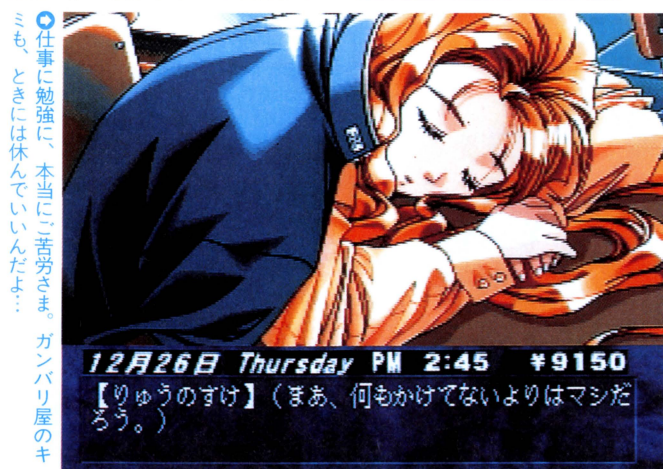
あのスーパーアイドルが、オレだけにあいさつを!!!!!!!!!!!!!!!!

アイドル追っかけ？

彼女がオレの名前を覚えてくれたコトに気を良くして、オレは彼女の追っかけをすることにした。でも、オレはアイドルの彼女を追っかけるワケじゃない。18歳の普通の女のコと仲良くなりたいんだ。

可憐のマネージャーのひかりの妨害なんか無視無視。可憐ちゃ～ん、オレを見てくれェ～。

可憐ちゃんとも、かなり親密に話ができるようになったもんだ♡

いねむり発見

たまには学校に行こうと思ったのは運命？　なんと教室で眠ってる可憐ちゃんを発見。疲れてるみたいなので上着をかけてソッと退場。すると、夜になって彼女が俺の家へ!!　超ラッキーって感じ♡

可憐ちゃんの席って、あそこだったっけ？

仕事に勉強に、本当にご苦労さま。ガンバリ屋のキミも、ときには休んでいいんだよ…

TV局公開録音

彼女の招待でTVの公開録音へGO!!　やっぱ可憐ちゃんの歌はサイコーだぜ。終了後可憐ちゃんに会いにいくと、何か失敗したとかで怒られて、スッゴク落ち込んでいる。改めて彼女の仕事のたいへんさを知り、そんなたいへんな仕事を黙々とこなす彼女の強さを感じるオレだった…。

そんなに悩むことはないよ、可憐。バカな質問をするほうが悪いんだ

芳樹の奴!!

許せないぜ芳樹!!　あいつ可憐のパンチラなんて撮りやがって!!　こんな写真は燃やしてしまって、さらに芳樹からネガを奪い取ってぶん殴ってやる!!　こんな写真絶対可憐には見せられないヨ。

芳樹～。こんな写真撮って何が楽しいんだよ

ランナウェイ♡

八十八海岸で撮影中の可憐を発見。水着撮影じゃないって言ってたのに、可憐が付けているのは、どこから見てもビキニ。可憐も、「みんなにだまされた」って悲しんでる。いくら売れてるからってそりゃないぜ。あいつら可憐を商品としてしか見てないんだ!!

決心したオレは休憩中の可憐を連れて逃亡。とりあえず学校の保健室で可憐を寝かせる。彼女の寝顔を見ているうちについオレも寝てしまい、学校に閉じ込められたオレたちは一夜を明かすことに…。

真冬に水着で、すごく寒そうな可憐…。オレについて来い!!

ということは、可憐と2人っきりで夜を…

愛しい可憐…。アイドルじゃない、普通の女のコのキミが好きなんだ

Playing with the Wind ー南川洋子ー

洋子と言えばバイク。アイツのバイク好きはけっこう有名だ。口よりもまず手が出る、女とは思えないほど乱暴者の洋子。でもスタイルは抜群で、もしかしたらクラスで一番かもしれない。あれでもっとおしとやかだったらなァ…。

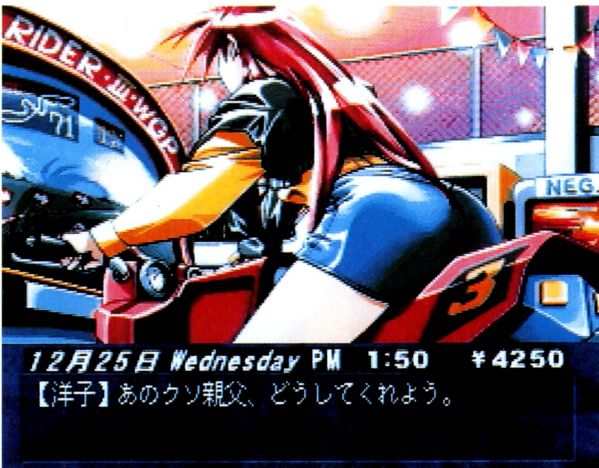
すっげぇバイク。よくこんなの乗りまわすよな

あきらご執心

柔道バカ一直線だとばかり思ってた親友のあきらが、ついに恋に目覚めた〃 なんと相手はあの洋子。告白までやっちまった〃 と思ったら、あいつ、彼女に「好きな人ができました」って言って、それで告白したと思い込んでる。やはりここは、恋愛オンチのアイツを助けてやらないとな…。

さわやかな顔しちゃって…。まァコイツには幸せになってほしいぜ

悩み多き洋子

洋子は洋子で、家業のバイク屋を継ぐかどうかの問題で悩みまくり。それだけで頭いっぱいなのにさらにあきらの問題が出てきて、もうパニクってる。オレは両方の相談に乗ってやって板バサミ状態。まあ、結果がどうなろうとも、オレは2人ともに幸せになって欲しいんだけど…。

相変わらず言葉づかいの荒いヤツ。でも、一人で悩んでてもしょうがないこともあるんだぜ…

キュートな笑顔にズキンドッキンー都築こずえー

こずえちゃんにはもう参った〃 あのナチュラルハイのお子様はどうにかして欲しい…。とは思うけれど、でもそこがこずえちゃんの魅力なんだよな。よく転んでパンツ見せてくれるのもサイコー!?

図書委員でテニス部のこずえちゃん。彼女が転ぶのを見るのはこれで2回目。しかも同じ場所だヨ

テニスでパンチラ

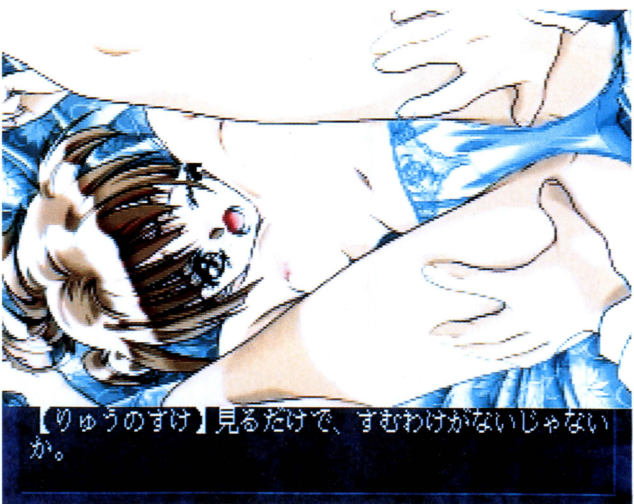
こっちの話をまったく聞かず、勝手にオレとテニスの約束をしちゃう年下のこずえちゃん。でもカワイイから許しちゃって、いざテニスコートへ♡ でも途中でまたまた転んでケガでリタイヤ。そんでもって、またデートの約束をさせられてしまいました…。トホホ。

早く傷をなんとかしてあげなきゃ

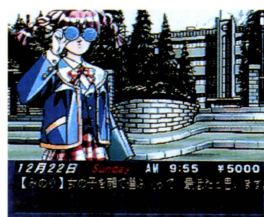
マニュアルデートで♡

こずえちゃんとの再デート。映画に食事と、マニュアルみたい。でもこずえちゃんはとても楽しそう。レストランの料理でこずえちゃんが酔っぱらい、高台へ涼みに。でも結局彼女はダウン。しょうがなくオレの部屋へ連れて行くけど、今度はオレのようすがヘン。レストランの黒服の仕業でオレの理性が効かねェ〃 そんなつもりじゃないのに彼女を襲ってしまったオレ。謝りにいっても口も聞いてくれない彼女。どうしよう〜。

こずえちゃんダイジョウブ? ここで休んでね

早く酔いが覚めてくれるといいんだけど…

ぼ、膨張してしまった。恥ずかしい…

まんまるメガネの女のコー加藤みのりー

全然目立たない地味なみのり。同じクラスなのにオレも彼女のことはよく知らない。話しても相手にしてくれないし。オレのことをチャラチャラした奴と思って、嫌ってるみたい…。もっとキチンとオレのことを見てほしいぜ。

⬆そのとおりだけど、オレはそんな奴じゃないヨ

お花が好きなの？

冬休みなのに学校でよくみのりを見かける。花壇で花をじっと見てたりするんだ。教室で彼女を驚かせてしまって花瓶が割れたときも、翌日には彼女が同じ花瓶を持ってきてくれていた。もしかしたらみどりは、花が好きですごくやさしいコなのかもしれない…。

⬆お花畑で捕まえて…みたいな

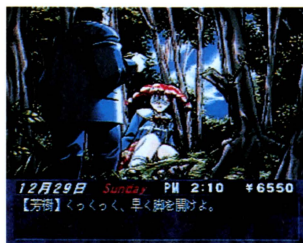
⬆でも、なんでこんなところにみのりがいたんだろう？

面食いは嫌いのハズ？

日曜日、学校のネット裏でみのりと西御寺を見つける。聞き耳を立てていると、なんとみのりが西御寺に告白。でも西御寺は全然ソノ気がなく、無下に断ってしまう。あれじゃ彼女がかわいそうだぜ…。

⬆女のコが勇気を出して告白してるのに…

芳樹、襲来

ネット裏の出来事の同日、白蛇ケ池公園で悲鳴を聞く。なんと芳樹がみのりを襲っているのだ!! あのバカとうとう!! 芳樹を撃退したオレはみのりのようすを気づかう。フラれたその日にコレじゃあまりに彼女がしのびない。彼女の笑顔が見たくて、オレはデートを申し込むのだった…。

⬆➡なんて不運なみのり…。でも、オレがキミをデートに誘ったのは、同情からだけじゃないんだよ

子鹿のバンビは暴れん坊ー田中美沙ー

あんなに気が強くてカワイクない女は見たことがないぜ!! このオレと口ゲンカでタメ張れるなんて、俺が知ってるかぎりではいずみと洋子くらいだ（こずえちゃんは別の意味でタメ張れそう）。

とにかく、いろんな意味でオレのプライドを刺激しまくる女だよ。

出会いは×××

八十八駅での出会いはもうサイテー!! アイツ2度も人にぶつかってきといて、（しかも最初はぶっ叩かれたんだぜ）全然謝りもしない。それどころかオレにテニス勝負を挑んでくる始末。チクショー。返り討ちにしてやる!!

⬆普通、初対面の人間にこんな口聞くか？ そんな口には、アンナコトやコンナコトをしてやるからな

テニスでGO!!

決戦当日。オレはガラにもなく早起きする。準備万端、勝利はオレの手に!! …で、勝負の結果なんだけど、これはナ・イ・ショ。でも、昨日の敵は今日の友。テニスの後、喫茶店でちょっとお茶。ここで彼女を見直したオレは、再びデートの約束を取り付ける。

⬆なんてムカつくセリフなんだ!!

⬆イヤ、でも、気持ちは差し置いて、このヒトいいプロポーションしてるよ

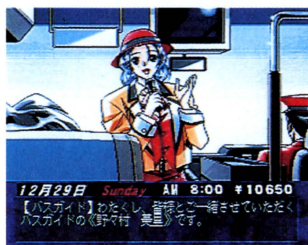
きれいなお姉さんは好きですか　ー野々村美里ー

街をブラついててバッタリ出会った、バスガイドの野々村美里さん。このお姉さん、ちょっとそそっかしいところがあって、よくオレとぶつかるんだ。彼女に会うために、最近オレはよく旅行代理店の前を通るようになった…。

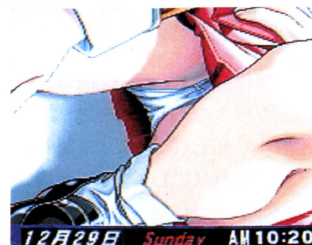
⬆彼女、この制服が着たいから入社したんだって

意外な場所でバッタリ

美里さんに会うとき、いつも彼女は制服姿。でもこのあいだ、私服姿の美里さんとバッタリ。｢彼氏と待ち合わせよ～」とか言ってたけど、やっぱりあれだけキレイなんだから、当然彼氏もいるよね…。でもそんなオレにもチャンスが。なんと温泉旅行のバスガイドが、美里さんだったのだ♡

⬆制服もソソるけど私服もいいねぇ。あ、彼氏と待ち合わせ？　フ～ン…

⬆超超ラッキー♡　やっぱり美里さんはオレと仲良くなる運命なんだよ

お約束満載旅館

冬至温泉への1泊旅行はもうサイコー。バスの中でパンチラが拝めたと思ったら、バスが揺れて美里さんと接近遭遇。運転手さん本当にアリガトウ♡　永島旅館では、なんと露天風呂で美里さんのハダカを…♡　あの男の子って、もしかしてオレのことだったりして。

⬆ウッ、これは鼻血モノっす

⬆大人の成熟したバディもナイス♡　お姉さ～ん♡

薄幸の美少女に愛を　ー杉本桜子ー

市民病院でたおやかに咲いている一輪の美少女、それが桜子。オレと同じ18歳なのに、大病を患って、3年間も病室に閉じこもりっぱなし。まさに薄幸の美少女だ。

彼女のしとやかさに一目でまいったオレ。病気も早く良くなるといいのに…。

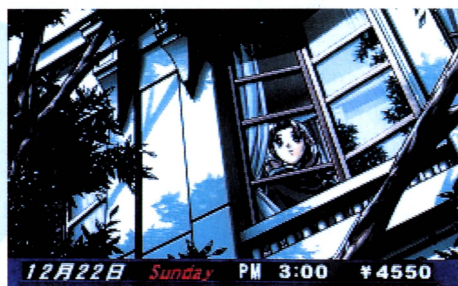
きっかけはヒ・ミ・ツ

桜子と知り合ったきっかけは、残念ながら教えられない。ヘタに教えて彼女の病室に野獣がなだれ込み、彼女の病状が悪化すると困るもんな。まァ2人だけの秘密ってヤツですか♡　桜子の飼ってるインコはターボ君という名。彼女は、ターボ君と自分が同じ立場だと思っている。カゴの中の鳥…。

彼女と楽しくおしゃべりする日々が続いたあるとき、彼女に突然「夜の10時にここに来て」と言われてしまった。もちろん即答でOKするオレ。ただ何故と聞いても、どうしても答えてくれない…。まァいいや。楽しみがひとつ増えたと思えばさ。

12月22日 Sunday PM 2:15 ¥4550
【りゅうのすけ】八十八市民病院は3階建ての病院だ。開業医と比べれば大きいが、総合病院と呼ぶにはあまりにも小さい。

⬆桜子が病院にいるのは確か。あとは内緒

深窓の令嬢？

⬆⬇病気のため、彼女はすぐに疲れてしまう。毎日数10分の逢瀬だけど、それはそれで思いがつのるばかり。フゥ…

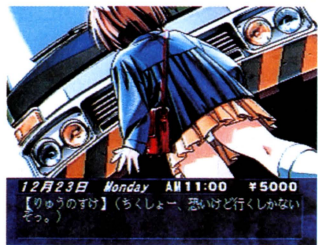
純情可憐大和撫子 ー安田愛美ー

保育園で出会ったすっごくカワイイ保母さん。なんかあの天道がイイ歳こいてトチ狂って、彼女に熱上げてるみたい。アイツにはもったいないほど純情で可憐な（と言っても、同級生の可憐じゃないよ）女のコ。やはりココは、ストップ・ザ・天道でいきますかね。

天道、何言ってんだか。全然似合わないセリフだ

つぶらな瞳がすっごくかわいい♡

さゆりちゃん危機一髪

彼女はいないかなァと保育園にやってきたオレ。園児たちが下校（?）するなか、突然のダンプ!! 危機一髪で園児を助けたオレの前に、麗しのあの人が…。チャンスとばかりに喫茶店へ行き、いろいろ口説いてみるが、けっこうガードが固い。まぁ、愛美という名前が聞けただけでも良しとするか。

このあと園児を無事に助ける。ブラボー俺!!って感じだね

園児の話になるといろいろ喋ってくれる。本当に子供が好きなんだな

サンタが街に…

喫茶店で話を聞いた園児、「ひろし」のために1肌も2肌も脱ごうと決心したオレ。当日になってサンタの格好をして、プレゼントをひろしに渡してバイバイというそのとき、愛美さんに目撃されてしまった// なんとか取り繕ってごまかしたけど、もしかしたらサンタがオレだってバレたかも。まァそのときはそのときだ。

こんな笑顔を見ると、このオレでもうれしくなる。彼女はこの笑顔に囲まれていたいために、この仕事を選んだのかもしれない。なんて思ってたら、あっ愛美さんだ!!

恋の結末やいかに?

天道は相変わらず愛美さんを追っかけている。彼女は迷惑がっているのに、アイツはそんなことおかまいなしに、会えば告白のワンパターン。押せばいいってもんじゃないのに。そんな日々が続くなか、オレは愛美さんから、天道について相談を受けた。愛美さん、ハッキリ嫌いって言ってやりなヨ。

その顔でこのセリフ。天童もよくやるねェ

そりゃそうだろう。アイツはそういう奴なんだ

冬至温泉湯けむりガイドー永島久美子・佐知子ー

旅行で行く永島旅館で出会う2人。久美子はオレと同じ18歳。スキーの得意なジモティの女のコ。永島旅館の一人娘だけど、ちょっと野暮ったいかな。オレのことを都会から来たというだけで憧れてるみたい。佐知子さんはその久美子の母親で、旅館の女将。大人の色気爆発の未亡人だ。久美子のことを溺愛してる。でも、ちょっとそそっかしくて、どこか常識とズレてるところがあるんだよな。美佐子さんとどっちがキレイかな?

磨けば光りそうな女のコなんだけど…、ねェ

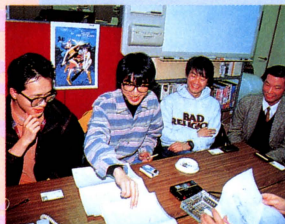
もうゼンゼン謝ることないッス。いくらでも慣れちゃってください

ケンカする2人

露天風呂やらスキーやら、一通り遊んで部屋に戻ると、廊下で何やら言い争う声が。なんと久美子と佐知子さんが親子ゲンカの真っ最中。久美子が都会に出たいという気持ちもわかるし、佐知子さんが一人娘を心配する気持ちもよ〜くわかる。ん〜、どっちが悪いとは一概に言えないよなァ。

佐知子さんの言葉は久美子のことを思ってのこと。言いかたはヒドイけど、わかってやりなヨ、久美子

本邦初公開のセル画と、ニューシナリオの情報を一気掲載!!

猛製作中で修羅場と化したAICスピリッツに突撃インタビュー!

『天地無用！魎皇鬼ＦＸ』を、心待ちにするファンのために、猛烈な勢いで開発を進めているＡＩＣスピリッツにお邪魔して、編集部員が無謀な突撃取材をおこなった。極秘情報や最新情報が次々に飛びだしているので本文を要チェックしてほしい。ＰＣエンジンファンが贈る、超最新情報だ。写真は左から、株式会社タムタムのデザイナー川北浩之さん、スタジオオルフェのシナリオライター黒田洋介さん、ＮＥＣインターチャネルのディレクタの山下賢一さん、ＡＩＣスピリッツのプロデューサー吉田勝さん。

FX CD-ROM

メーカー名:NECインターチャネル
発売予定日:未定
予定価格:未定
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:30%(2月15日現在)

天地無用！ 魎皇

絶大な人気をほこる『天地ワールド』が、ＦＸでも展開される。ＦＸ版『天地無用～』(開発コードは『白亜ちゃんGO！GO！』というらしい。爆笑) の全貌に突撃取材でせまり、ニューシナリオ編の最新情報をGET！ リメイク編とあわせて、大放出する。

セル画への展開も順調！ FX版はここまでできている！

リメイク編をセル画に展開する作業も大詰めをむかえている。編集部では、美しく生まれ変わったセル画を大量に入手。ＰＣエンジン版にくらべて飛躍的に向上したＦＸ版をたっぷり味わって欲しい。

全編セル画で超きれい!!

『天地無用／ 魎皇鬼ＦＸ』リメイク編の最大の特徴は、その全編がセル画によって描き起こされているという部分にある。ドット絵では難しかった繊細なシーンの再現も、セル画面であればなんの問題もない。プレイヤーは、アニメの１シーンを見るような気持ちで、ゲームを楽しむことができるようになっているのだ。リメイク編ということで、ストーリー自体に変更があったわけではないが、同時収録されるニューシナリオ編とは、時間的な経過でつながってるということなので、リメイク編を楽しんでからニューシナリオ編をプレイすることをおすすめする。ＰＣエンジン版をプレイしたことのある人には、変更点をチェックしながらゲームを進めていく楽しみかたも、あるかもしれない。

神出鬼没の鷲羽ちゃん。どうしてこんな場所に出てきたのだろうか？

天地１号、２号、３号。この天地たちどうするの

こうすれば、ケンカはなくなるかもしれない…

美星のあまりのボケぶりに、魎呼もア然…。悪気はないんだけどね…

顔を合わせればすぐケンカになってしまう２人。これも天地を好きだからこそ

手作りの人形を持ってニッコリの魎呼。女の子らしいところも、あるようだが？

鬼FX

和気あいあいのうちにアフレコも終了

ＦＸ版『天地無用！　魎皇鬼』ニューシナリオ編のアフレコが、１月中旬に都内のスタジオでおこなわれた。ＯＶＡから始まる各シリーズで共演を重ねてきているだけあって、収録は、なごやかな雰囲気のなかで終了した。内容は発売されてからのお楽しみだ。

天地ファミリー勢ぞろい

今回の収録では、ＯＶＡの世界観では初登場となる清音役の天野由梨さんをふくめて、天地ファミリーが総出演するという、豪華な顔ぶれとなった。主人公、天地役の菊池正美さんはもちろんのこと、魎呼役の折笠愛さんや阿重霞役の高田由美さんなどなどの、ノリにのったアフレコであっというまに、スタジオはあの天地ワールドと化してしまっていたぞ。

⬆菊池正美さん、折笠愛さん、高田由美さんなどの天地ファミリーに、天野由梨さんも加わってのアフレコ

ファンの要望に応えた2枚組

リメイク編＋ニューシナリオ編で構成されるＦＸ版に対して、２枚組化して欲しいというファンの熱意がついに現実の物となった。CDの２枚組化決定による内容の充実を期待して、発売を待ちたい。

シナリオごとに1枚

2枚組化についての詳しい情報を2点入手した。まず、リメイク編とニューシナリオ編が各１枚に収録される。そして、タイトルはPCエンジン版をひきついだ『白亜邂逅』。またニューシナリオ編には『清音逢偶』というそれぞれのタイトルがつけられている。そのタイトルからシナリオの中心人物を想像することもできるかもしれないぞ。

⬆ＣＤ２枚組決定には白亜もビックリ！　というのは冗談。ＴＶ画面には衝撃の映像が映し出されているぞ

パワーアップしたPCエンジンリメイク編を解剖する

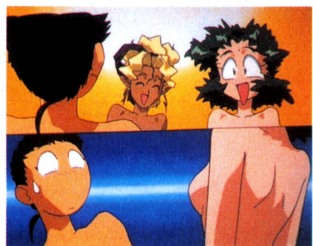
PCエンジン版リメイク編が、ただ全編にわたって、セル画に手直しされただけの物だと思うのは、ちょっとあまい。ここでもう一度、PCエンジン版のシステムをふりかえることで、FX版リメイク編のパワーアップしたシステムを検証していきたい。

システムはPC版と同じ

PCエンジン版の一連のシステムは、そのままリメイク編に受け継がれるようなので、特に変更はないと言っていい。だが、ゲームの初めに入っていた『砂沙美の絵日記』がFX版では姿を消すことになったので、OVAの世界観を、各自で学ぶ必要がありそうだ。

天地ならどうする？

ゲームをプレイするうえで基本になっているのは、プレイヤーが主人公の天地だけを動かすことができるということだ。プレイヤーは天地の視線で行動をして、表示される選択肢から1つを選んで進んでいくことになる。「天地ならばどう選択するか？」と、つねに考えていればひどい目にあうことも少なくてすむが、あまりに無茶な選択ばかりを続けると、ゲームオーバーではないが、もう一度イベントをやり直すハメになる。津名魅が現れて時を戻すのだ。

表示された選択肢から、プレイヤーは次の行動を決めていく。これはＰＣ版の画面

露天風呂で白亜に裸を見られてしまった天地。かなりはずかしい

選択をまちがえると少しだけ時が戻される

いきなり天地をはがいじめにする、ねぼけた美星。こんな痛そうなイベントもある

謎の人「神社マン」。彼にはAルート(後述)で会える

システムはスクロールセレクト

移動をするためには、目的の場所のうえに天地をスクロールセレクトさせればいい。天地が移動できる場所は全部で12カ所に設定されているが、ストーリーの関係上、一定のシナリオが経過してからでなければ現れない場所もある。それ以外の場所ならば、プレイヤーの好きなときに気の向いた場所を選択することができる。しかしほかの場所にイベントが用意されているときや、夜おそいときなど、天地がドアを叩くだけで終了してしまうこともある。そんな場合はほかをこまめに当たってみるのがいいだろう。どこから手をつけていいのか迷ってしまったら、天地の部屋の周辺から、しらみつぶしに当たってみるのも悪くはない。訪ねた先で交わした会話からイベントにたどり着くこともできるので、ひとつひとつの会話も大事にしていってほしい。

鷲羽のつくった落とし穴に見事に落ちた天地。鷲羽は満足そうだ

天地の気をひくために、泣き落としに、お色気…魎呼の作戦はつづく

剣の修行をする天地、光鷹真剣を使いこなすための道のりはまだ長い

へべれけに酔っぱらって、上機嫌の魎呼。はだけた胸元が気になる

天地が移動できる場所

天地が移動できる場所は、全部で12カ所。白亜のシャトルだけは、白亜の登場を待たねばならないが、それ以外の場所には、いつでも行くことができる。ただしイベントがスタートしてしまうと自動的に、話が進んでしまうことがある。なお、画面はPCエンジン版のもの。

ストーリーの展開はマルチ！

ストーリーは朝、天地が目覚めるところから始まる。寝ぼけまなこで、ボーっとしている天地のところへまず、砂沙美がやってきて、「自分のかわりに、みんなを起こしてきてほしい」と依頼される。そこから目的地をセレクトして、ゲームを進めていく。選んだ選択肢の内容によっては到達できないイベントも出てくるので、注意したい。後半部はA、B、Cに分かれているが、どのルートに進むかは通過したイベントによって自動的にセレクトされてしまうのだ！ルートによって、起こる事件の内容や登場人物に違いがあるので、何度もプレイして遊べるぞ。

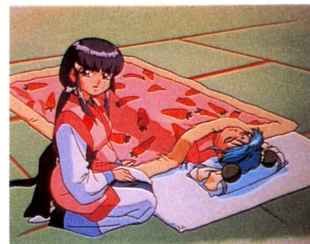
天地が静かにすごせるのは、眠っているときだけなのかもしれない

中間デモの美星。ここから後半部にはいる どのルートに進むか、緊張の一瞬だ

FX版とPC版、ここが違う！

ストーリーの内容には変化がないものの、FX版には新たに手が加えられて、パワーアップしている部分がある。PCエンジン版との違いを、音声と映像とイベントの3方向から取り上げてみよう。

しゃべります。しゃべります！

FX版では、PCエンジン版で収録されていた音声に加えて、新たなセリフの収録がなされている。砂沙美の病気のシーンにも音声がつけられて、おもだったイベントに、すべて音声が入るようになった。これで、イベントシーンをプレイする楽しみが、一層増したことは間違いないだろう。

新たに音声の収録されたシーン。心配そうな阿重霞の声を聞けるぞ

阿重霞にしめあげられた鷲羽の声は、PCエンジン版でもおなじみだ

それぞれのエンディングへ

後半部は、犯人を追いかけて地球の近くまでやってきた、白亜のシーンからスタートする。ここでの話から、白亜の性格や美星を崇拝していることなどがわかる。白亜からの情報をどう引き出していくかが、ゲームをスムーズに進めていくための鍵になっているので、努力したい。A、B、Cのルートで犯人は違うものの、事件は必ず解決するようになっているので、情報収集に励んで、エンディングに向かってほしい。

Bルートに登場する魔姫美。実は魎呼と因縁のあるキャラクタなのだ

Aルートと Cルートに緋室は登場する。ルートで性格に違いがあるぞ

カラオケのシーンは

イベントの1つであるカラオケのシーンには、リメイク編でも音声は入らないとのことだが、制作サイドでもファンの要望に応えたいということで、あの美星の「ロケットのうた」が、ニューシナリオ編のなかで登場することになった。詳細は不明だが、美星の歌声を聴きたい人は要チェックだぞ。

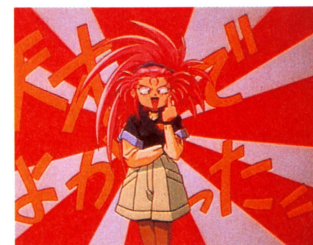
それぞれに熱唱！しかし、カラオケシーンの会話を見るかぎり、天地の歌はあまりうまくないようだ

100%をめざせ！

ゲームの特徴として、大小さまざまのイベントが豊富に用意されていることがあげられる。途中で3つのシナリオに分岐することだけを考えても、シナリオをすべてクリアするだけで、最低3度はプレイする必要がある。ゲームを終了すると、グラフィックや声の鑑賞率が表示されるシステムになっているので、すべての項目の100%達成をめざしてみるのもいいだろう。100%を達成するためには、部屋をたずねる順番を変えてみたり、選択肢で選ぶ項目を変えてみたり、と地道な努力も必要になる。

砂沙美を救出にむかう魎呼たち。Aルートへ進めば見られる

表示はなんとフルスクリーン

グラフィック画面はすべて、なんとフル画面表示となることが判明した。美しいセル画像を目一杯楽しめるようになっているのだ。そのために、文字情報は半透明ウインドウをひらいて見るようなシステムに変更がなされている。PC版でゲームをしたことのある人でも、あらたな気分で楽しめるぞ。

フルスクリーンになったのは、天才科学者鷲羽ちゃんのおかげかも？

おまちかね！ 見せます！ 超最新ニューシナリオ!!

開発状況30％という数字を見て、「発売はまだまだ先だな」なんて思っている人は超あまい／　本邦初公開となった原画も、すでにセル画となって、あとはゲームのシステムに組みこまれるのを待つだけの状態になっているとのこと。桜咲く春の発売も夢じゃないぞ／

これがニューシナリオ編原画だ!!

突撃取材で入手したニューシナリオ編の原画をドーンと公開する。『清音逢偶』というタイトルからも清音や白亜の大活躍は必至？だ。原画にもそんな雰囲気があふれている。どのシーンのものかはまだ秘密なので、あれこれ想像しながら発売を待つのもいいだろう。

ああ！ にっくき清音1級刑事!!

美星を崇拝するがゆえに、清音のことを「ダメな刑事」と勘違いしてしまっている白亜と、美星に足を引っぱられて昇進が遠ざかってしまったために、美星を尊敬する白亜をよく思わない清音。そんなふたりが廊下ではちあわせ／

本当は優秀な人なのに…

白亜のはなはだしい勘違いはともかく、美星とコンビを組むまでの清音は、エリート街道まっしぐらの優秀な刑事だったのだ

ファイティングポーズがきまった白亜！

手柄をたてて凱旋したはずの白亜。しかし、上司には説教をされるわ、清音１級刑事にはシカトされるわで頭にくることばかり。その結果がこうなる？

納得いかない！

なだめる隊員の言葉さえ、いまの白亜には、腹立たしい？　どうすればおさまるのだろう

ギャラクシーポリスに戻るシャトルのなかで、気持ちよさそうに眠る白亜。見ている夢は崇拝する美星の夢なのか？　活躍している自分の夢なのだろうか

ニューシナリオのストーリーを入手!!

『清音逢偶』のストーリーを一部だが入手したぞ。そのうえなんと、すべてのセリフが音声で聞けるとの情報もキャッチした。また、OVAを見るような感覚でありながらプレイヤーが話を展開していくという、新感覚のシステムになるらしいとのことだ。

話の鍵をにぎる!? 白亜

『清音逢偶』でも、プレイをしていくうえで重要な位置にいるのは、白亜だと言える。全編にわたってくまなく登場し、次々に問題を起こしてくれる(らしい)。巻き込まれる天地たちには、迷惑な話だが、そんなことはおかまいなしに、ストーリーは進んでいくのだ。白亜の行動や言動には、いちもく置いておく必要があるぞ。また、初登場する清音刑事に対しては、「崇拝する美星刑事の足を引っぱっていた、落ちこぼれ刑事」というおかしな勘違いをしているので、このあたりの行き違いから、もしかしたら、白亜と清音が激突するシーンを見られるかもしれない。白亜と清音の龍虎対決（？）から、目をはなせないぞ。

大活躍（？）が約束された白亜。騒ぎをおこす天才だ

話のはじまりは…

『清音逢偶』の物語は、白亜が任務を終えて自分の署にもどるあたりから始まる。犯人も捕まえて、お手柄のハズなのだが、うまく行かないのが世の常なのか…。白亜にとってはおもしろくないことが、たてつづけに起こってしまう。

白亜が去ったのち、天地の家では、阿重霞の誕生日を明日にひかえて、パーティの準備のために、みんなあわただしい。そんな天地たちのもとに、美星の様子を視察するように命じられた清音がやって来ることになるのだ（清音は美星には会いたくなかったらしいのだが)。そしてなぜか、白亜までもが再び、天地の家へとやってきて、大騒動になってしまう…。と、こんな具合らしい。大騒動につづく大騒動で、『天地ワールド』を存分に楽しめるぞ。

誕生日を迎える阿重霞。本当なら楽しいパーティの主役なのだが…

プレイ方法をチェック

プレイ方法は、リメイク編の天地の視線でゲームが進んでいくものとは大きく異なっている。物語が多角的に進行していくように、このシナリオでは、その時々によって、プレイヤーの操作できるキャラクタが変更されていくのだ。つまり、天地でプレイをしていたイベントを終了して、魎呼の場面へ変わった瞬間から、プレイヤーは魎呼でプレイを進めていくことになるのだ。ぜひ、OVAを見ているような気持ちで遊んでもらいたい。そうすれば、ひとつのシナリオを終えたとき、プレイヤーのなかには、世界でたったひとつしかない『天地ワールド』ができあがっていることになるのだから。

プレイヤーの意思も尊重！

実は、ニューシナリオ編には、ゲーム中のプレイヤーの意思が尊重される『告白モード』が、お楽しみとしてつけられていることが明らかにされた。内容は、ゲームの最後に女性キャラの誰かひとりだけから、メッセージを告げられるというものだ。告白をしてくれるのは、柾木家に居候する女性軍5人と白亜に清音＋α。告白メッセージの詳細は今のところ不明だが、プレイ中にどのような選択をしていくかが、告白の内容に大きく影響してくるらしい。告白されたいキャラには、ゲームの中で積極的に会おうとする努力が必要となりそうだ。

ニューシナリオで初登場！ よろしくね♡

『清音逢偶』で初登場するのは清音だけじゃない！ってわけで、突撃取材でGETしたゲーム初登場キャラクタを、どこよりもはやく読者のもとへデリバリーするぞ！

デリバリーの少女

『清音逢偶』に初登場するキャラクタが明らかにされた。ドラマCDを聴いているファンには「理不尽なコンビニ店員」や「バレンタインのチョコ売り」として登場した「高岡まくら」といえばピンとくるかな？

今度は、「理不尽なピザのデリバリー」としてゲームの世界に初登場する。彼女の理不尽ぶりに注目してほしい。（声／ならはしみきさん）

最初はコンビニの店員、次はバレンタインのチョコ売り、今回のゲームではピザのデリバリーをする、高岡まくら

まだまだ出るぞ！ 新キャラ

初登場のキャラクタでは『高岡まくら』が一番目立っているが、まだまだ新しいキャラクタが登場するのではないかと突っ込んだ質問をしてみたところ、「今は言いたくない！」とシナリオ担当の黒田さん。OVAなどにはすでに登場しているキャラクタらしいのだが、見ている人が見れば、「クスッ」と笑ってしまうようなキャラがいるらしい。「けっこう、遊んじゃってるんで…」と黒田さんは微笑んでいるが、「クスッ」と笑うためには、「OVAを見て勉強するしかないですよ」とも言っていたぞ。

シナリオライターの黒田洋介さん。秘密を明かしてくれない張本人なのだ！

完成間近!! 凄いソフトになって帰ってきた

FX-Navi.

4月の発売に向け、着々と準備が進んでいる『デア ラングリッサーFX』。今回は取材によりプレイしてみた感触をもとに、ゲームシステムを紹介していく。

FX CD-ROM

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:4月
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし

開発状況:80%(2月15日現在)

デア ラングリッサーFX

『デア ラングリッサーの世界』

伝説の秘剣「ラングリッサー」

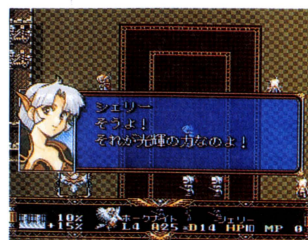
このゲームのタイトルにもなっている「ラングリッサー」。いにしえの世界より伝わる剣で、手にした者に無限の力を授けるというものだ。古来よりその剣をめぐり多くの血が流されてきたが、そんな戦いに終止符をうったのがこのゲームの前作の主人公にあたるバルディアの王子、レディン。レディンは「ラングリッサー」を封印したが、時は流れて「ラングリッサー」を狙う輩がまた現れてきた。

今回の冒険の主人公、エルウィン。名前は自分でつけなおすことが可能。手に持つ剣がラングリッサーだ

魅力的な登場人物がおりなすドラマ

キャラクタ性が豊かなことが、このゲームの魅力の1つだ。登場人物の一人一人に細かな性格づけがなされており、テーマソングなどをもっている者もいる。このゲームでは、善悪の区別はなく、いくつかの勢力の中で主人公エルウィンが味方をしたところが、言うなれば善である。そのためエルウィンのおかれる状況が変わってくるごとに、その中で生まれるドラマも変わってくる。ドラマティックなシナリオに定評のある『ラングリッサー』シリーズ。今作も期待していいデキになっている。

領主の息子スコット。序盤は貴重な戦力だ

帝国軍、氷竜兵団を率いるイメルダ。過激な性格と武力をもつ

カルザス城のお姫様、シェリー。とってもおてんばだ

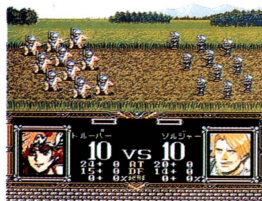
ゲームシステムの詳細に触れる!!

ストーリー性重視のシナリオSLG

『デア　ラングリッサーFX』は、剣と魔法が飛び交うファンタジックな中世を時代背景とした、シミュレーションRPG。シミュレーションゲームの戦略性に、RPGのもつ、キャラクタが成長する要素を加えたジャンルのゲームだ。スーパーファミコンの人気作品『デア　ラングリッサー』からの移植がこのたび実現された。

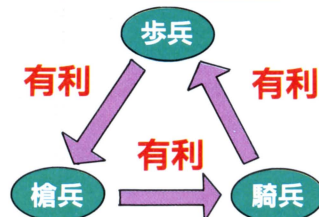
シミュレーションゲームにしては会話やイベントなどが多いぞ

主要キャラクタには「属性」と「クラス」がある

ゲームに登場する主要なキャラクタたち、すなわち軍の指揮官たちには、歩兵、水兵、盗賊などの属性と、その中での階級も含めたクラスというものが存在する。キャラクタの主な能力はこれらの要素によって導かれる。また、クラスどうしの相性というものが存在する。例を1つあげると、僧侶の属性をもつモンク、クルセイダーなどは、霊の属性のゴーストなどに対して有利に戦いを進められるということだ。

ナイトは歩兵に対して有利だぞ

上のクラスになっていくと、攻撃力も防御力もこんなに上がっていく

主要キャラクタの雇える兵は50種以上

軍の指揮官たちは、自分の部隊としてシナリオの初めに兵を雇うことができる。上で述べた、「クラス」や「属性」というものが兵にもあるため、相性が発生する。雇うことのできる、最も基本的な3種類の兵については、ちょうどじゃんけんのグー、チョキ、パーのような関係となっている。

『デア　ラングリッサーFX』の特色

●キャラクタが動く！しゃべる！

PC-FXの大きなウリとなっている、キャラクタがアニメーションすることと、しゃべるということがこの『デア　ラングリッサーFX』でもそのまま当てはまるぞ。オープニングでは1分以上ものアニメーションが流れるし、ゲーム中での会話シーンや魔法を唱えるシーンでは、それぞれのキャラクタがしっかりしゃべる。これらは昨年発売されたスーパーファミコン版にはなかったものだ。このような演出が、よりゲーム世界への感情移入を行いやすいものにしている。

会話シーンではキャラクタがしゃべってゲームをもりあげるぞ

●マルチシナリオシステム

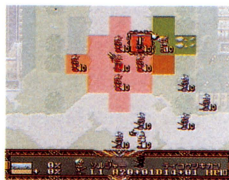
もう1つの『デア　ラングリッサーFX』の大きな特色は、マルチシナリオシステムが導入されていること。このシステムについて説明する。普通、シミュレーションゲームではシナリオは1本道の場合が多い。しかし『デア　ラングリッサーFX』では、シナリオ7までは1本道であっても、そこから先は何種類かに分岐し、計9種類のエンディングを迎える。普通にプレイすればエルウィンは光の軍勢に参加することになるが、誘いにのれば、帝国軍側につくこともできる。また帝国軍を裏切って闇の軍勢と手を組める。闇の軍勢を裏切るということもまた可能。

すべてを裏切ると独立軍になる

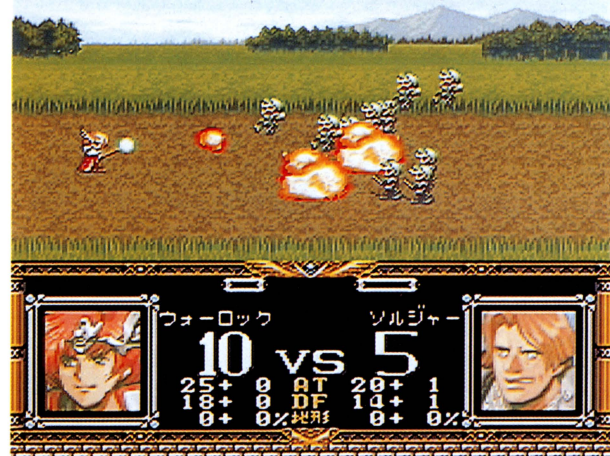
こいつは、帝国軍の青竜騎士団隊長を務めるレオン。もし帝国軍側につくのなら頼もしい味方になるはずだ

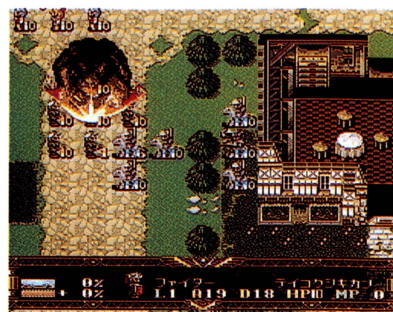
戦闘のシステムを検証する

通常攻撃

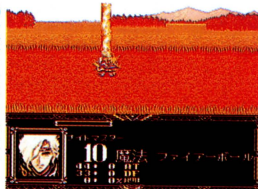
シナリオをクリアするにあたって、敵軍を撃破していかなくてはならないが、やはり中核となるのは白兵戦だ。ここではこの戦闘の経過を説明しよう。まず、動かしたいユニットを指示して、攻撃したい敵ユニットの隣へ移動させる。そこで攻撃する敵を選ぶと戦闘画面に移る。戦闘は攻め込んだ方が先攻めとなり有利だ。ただし、相手が弓などを持っている場合は迎撃されるぞ。

まず移動。動ける部分以外は白くなっている

敵に隣接したら、カーソルを合わせて攻撃だ

いくぜッ！　どうりゃァァァ!!　敵は残らずたたきつぶしてやろう

魔法

剣や槍での白兵戦以外にも、体力の回復や遠距離攻撃が可能である魔法を使いこなすことはとても重要だ。『デア　ラングリッサーFX』の世界にはたくさんの種類の魔法が存在する。魔法によっては、一度に複数の敵に攻撃することが可能。また、RPGにあるような、戦闘補助の役割を果たす魔法もある。キャラクタが魔法を唱えるときには、迫力あるアニメーション画面になるぞ。

いろいろな魔法があり、各々がアニメする。見ているだけでも楽しい

ファイアーボール

攻撃魔法の基本、ファイアーボール。魔法を唱えてから、敵に襲いかかるぞ

ヒール

こちらは回復魔法ヒール。味方の誰が回復しているのかが一目でわかる

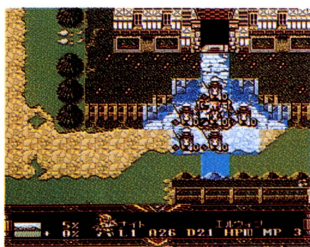
戦闘に関する基礎知識①

〈指令〉

シナリオの初めに雇った兵隊をどのように行動させるか決めるのが、この指令コマンドだ。与えられる指令は戦闘、突撃、防御、手動の4種類がある。もし傭兵の1ユニットずつを全て自分で動かしたいのなら、迷わず手動を選ぼう。

4種類の指令を使い分けよう

〈指揮範囲〉

おのおのの指揮官には、指揮範囲というものがあり、その範囲の中に配下の兵がいれば、その攻撃力、防御力などの値が補正されるというもの。また、指揮官の隣接する場所に傭兵がいれば、1ターンごとに体力が3ずつ回復する。

青くなっている所が指揮範囲だぞ

戦闘に関する基礎知識②

〈地形効果〉

地形効果とは、自分がいる場所（例えば森など）によって、地形に守られて防御力が上昇することなどを指す。また、クラスによって相性のいい地形などがある。地形は29種類あるが、できるだけ有利な地形で戦いたいところだ。

画面左下に、今いる地形を表示

〈経験値とクラスチェンジ〉

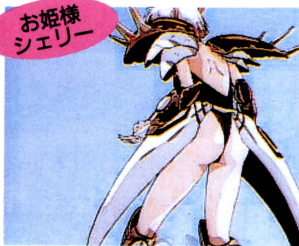
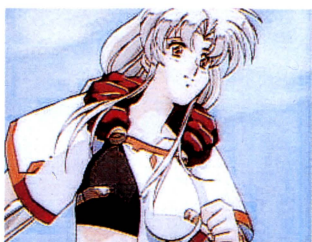
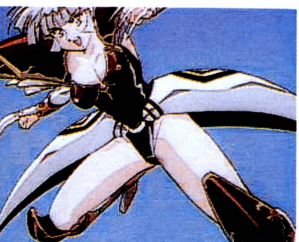
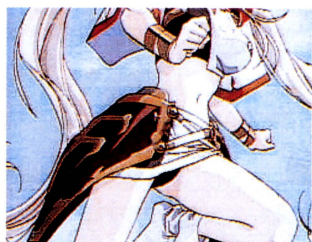
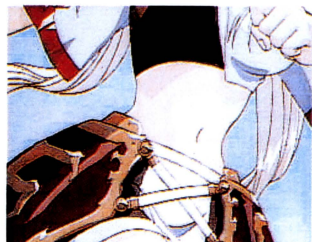
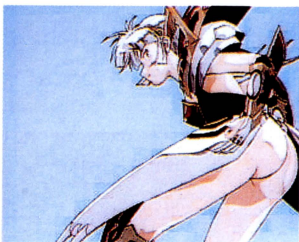
各指揮官のクラスには、そのレベルというものがある。レベルは最初1から始まり、敵を倒して得る経験値をためることにより上がっていく。レベルが10になると、階級が上のクラスに移れるクラスチェンジというものを行える。

レベルを上げて、上のクラスへ

オープニングとシナリオ１のストーリーを追う

揺れる胸!!　躍動感あふれるオープニング

『デア　ラングリッサーＦＸ』では、うるし原智志さんデザインの野郎ども（失礼）やかわいくて素敵な女のコたちが登場する。ＦＸ版オリジナルとなるオープニングアニメでは、これらメインとなるキャラクタたちの戦っている姿が描かれている。また、女のコたちはその可憐な顔に似合わない、抜群のプロポーションを披露しているので、この中の2人を連続写真にしてみたぞ。

お姫様シェリー

光の巫女リアナ

2人のなめらかな動きをなめるように見るべし!!　オープニングでは、うるし原さんデザインのキャラクタが華麗に舞う

レイガルド帝国兵、強襲！　シナリオ１

それでは実際に、シナリオ１の初めのストーリーを追ってみることにしよう。のどかで平和な村にレオン率いるレイガルド帝国軍が突如侵攻を開始する。どうやら村はずれに住んでいる光の神殿の巫女、リアナをさらうのが目的のようだ。レオンの部下、バルドーの手によって、リアナは連れさられようとしている。リアナは主人公の親友であるヘインの幼なじみだし、ここは男として黙っているわけにはいかない。リアナ救出のためエルウィンは立ち上がった。

いきなり騒々しい奴だ。何なんだいったい

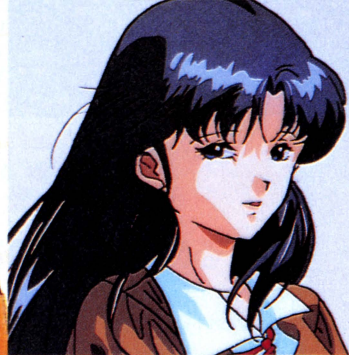
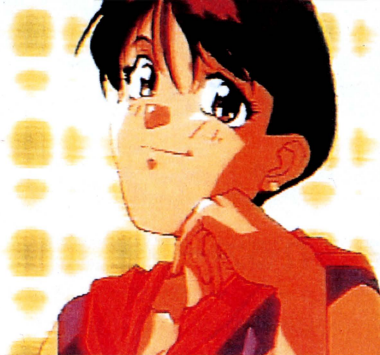
なッ、なにィ！　何をするつもりなんだ

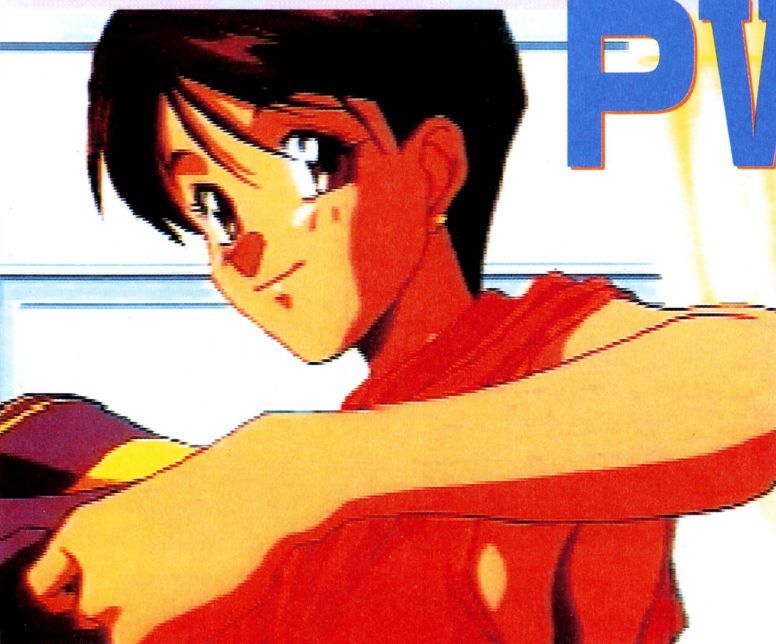
うおゥ、何てことをするんだお前はッ!!　やめなさい！

その後の話の展開

戦いの末、主人公たちはリアナを救い出すことに成功。だが、レイガルド帝国の追っ手が迫ってくる。どこか安全な所へリアナを避難させなくてはならない。主人公たちはリアナを連れて逃げるが、レイガルド帝国軍に追いつかれてしまい…。息をつかせぬストーリー展開の『デア　ラングリッサーＦＸ』。さまざまなシナリオ分岐によってどのようなストーリーが築かれていくのだろうか。

帝国軍、黒竜魔導士団を率いるエグベルド。不気味な奴だ

皇帝ベルンハルト。マルチシナリオシステムでおかれる状況も変わる!?

♡お色気ビジュアル大公開♡

スーパーリアル麻雀 PV-FX

F X CD-ROM

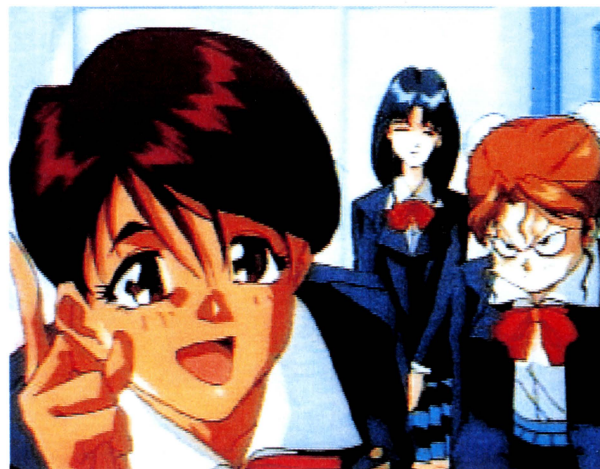
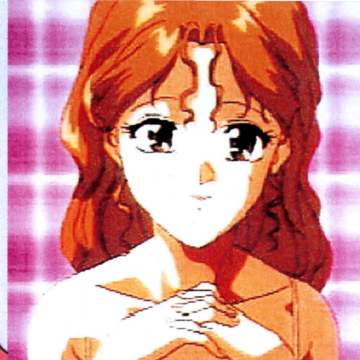
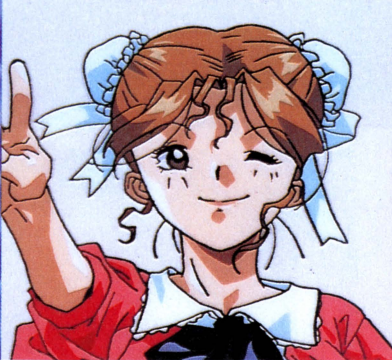
メーカー名：ナグザット
発売予定日：3月29日
予定価格：7800円（税別）
ジャンル：麻雀
継続機能：コンティニュー
その他：PC-FXマウス対応

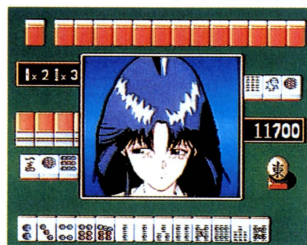
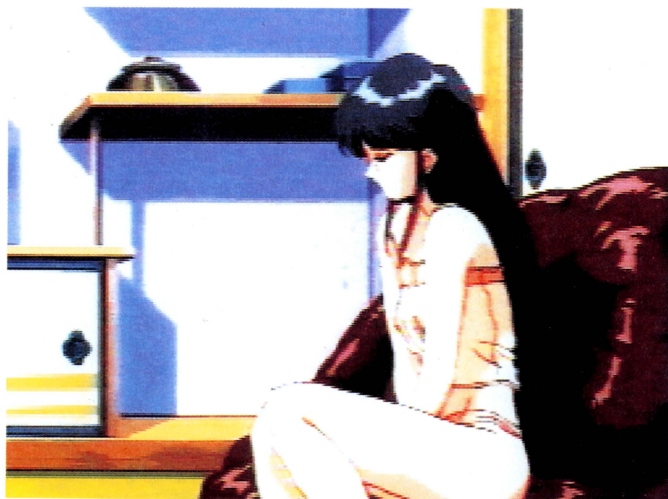
開発状況**90**%（2月16日現在）

3月発売予定の『ＰＶ』。ついにＦＸで遊べる日がやって来たのだ!! 内容は、ほぼ業務用と同じ。オマケ要素もあるぞ。

PCエンジン版から約1年 ついにFXで登場だ

約１年前に登場したPCエンジン版『ＰＶ』は、業務用のアレンジバージョン。グラフィックはドット絵で、H度も控えめだった。しかしご安心めされ、今度発売されるＦＸ版は、フルアニメーションはもちろんのこと、H度もアップ!! ほぼ業務用と同じ内容で登場するのだ。艶(なま)めかしいビジュアルをたっぷり堪能して頂戴な♡

⬆麻雀のお誘いを受けるオープニング。怒っている晶ちゃんがカワイイ

⬅これはＦＸ版のオープニング。もちろん、フルアニメーションで展開する。早く麻雀勝負をしようぜ！

麻雀勝負で勝てばOK♡ 脱衣シーンが見られるぞ

ゲームは至って簡単。とにかく麻雀勝負に勝てば、うれし恥ずかしの脱衣シーンが見られるのだ。ルールは俗に言う「アリアリ」で展開。どんな役でアガっても女のコは1枚服を脱いでくれる。しかし、一度相手にアガられると、女のコは服を1枚着てしまう。勝負は一気につけようぜ。脱衣シーンは1人につき5種類あるぞ。

対局中に現れる女のコのビジュアル。これもアニメーションするぞ

これは脱ぐ前のワンシーン。これからプレイヤーの待ちに待ったビジュアルが!! しかし、年頃の娘がこんなことをするなんて、お母さんは泣いてるぞ

FX版は相性占いがついた

FX版には、登場する女のコたちとの相性がわかる「相性占い」モードが追加されている。手順は、自分の名前に生年月日、血液型など、さまざまなプライベートデータを入力。その後何問かの質問に返答するという形式。オマケモードとしては、けっこう本格的だ。結果のビジュアル、そして相性は自分の目で確かめてくれ。

問題 1

スポーツするとすればどれにする?

Ⓐ ラグビー

Ⓑ 野球

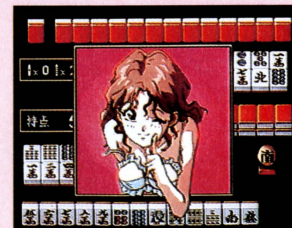
Ⓒ バレーボール

自分のプライベートデータを入力したあと、質問が開始される

これは「好きな動物は?」という質問。あのコとの相性はどうなるか

オプションでルールを変更

オプションによりルールを変更することができる。変更できる内容は、難易度とクイタンのありなし、また、プレイヤーが負けたときに、女のコが服を着るか着ないかなど。このオプションを使用して、女のコが服を着ない設定にすれば、女のコのビジュアルを簡単に見ることができる。しかし、人間苦労したほうが感動は大きいぞ。

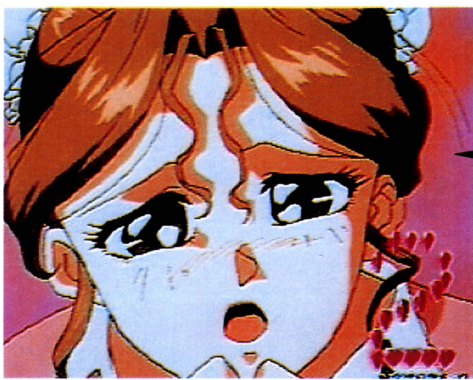
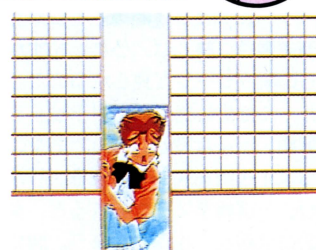
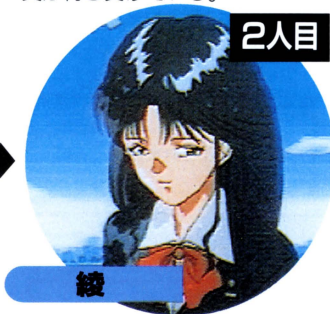
スタッフロールも見られるぞ

次々に女のコを脱がしていこう

おしゃれでカワイイ女子高生たち。その禁断のシーンがアニメーションで!

舞台は彼女たちの部屋
女子高生3人組が相手だ

登場する女のコは3人。麻雀同好会を運営している、ピッチピチの女子高生だ。彼女たちは、同好会を部にするため、日々部員確保にガンバっている。部員の条件は、自分たちよりも麻雀が強いこと。プレイヤーは、この3人組に目を付けられた部員候補生となり、麻雀勝負を繰り広げていく。

最初の相手は、遠野みづきちゃん。彼女に5回連続勝つことで、次の相手、藤原綾ちゃんが登場。そして最後に早坂晶ちゃんとの勝負が待ち受けている。

これはゲームオーバーになったときのコンティニュー画面。晶ちゃんのせつない目が…

これは綾ちゃんから晶ちゃんに変わるときのビジュアル

弾けるような健康ボディ
遠野みづき

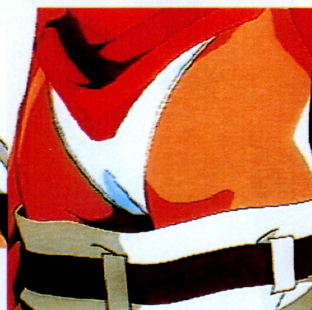
MIZUKI TOHNO

遠野みづき
6月27日生（かに座）
血液型：A型
High：164cm
B：88cm
W：58cm
H：87cm
趣味：スキー
スポーツ観戦

夏は海やプール、冬はスキーにと、スポーツが大好きなみづきちゃん。こんがりと焼けた素肌、そして愛らしい目が印象的だ。あまりにも健康そうなので、Hとは無関係に思えるが…。しかし、大胆な脱ぎっぷりで披露してくれるボディは、もうドッキドキもの。特に弾力のあるオッパイは一見の価値アリ。は〜ん、オッパイ揉みたい。

な、なんとみづきちゃんはノーブラ。もしかして、誘っているのかな♡

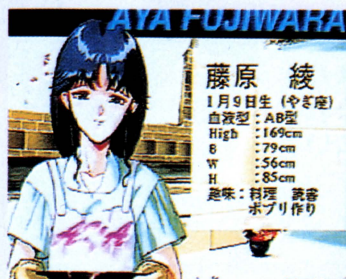
とっても爽やかに脱いでくれる。ハ〜、やってて気持ちイ〜

でも、ときには恥じらいの姿も…。ゴメンね

こんなにアップで脱衣シーンが見られるなんて、もうウハウハ

戦いが終わり、窓辺にたたずむみづきちゃん。ソックスを脱がないとこなんて、男心を知ってるね

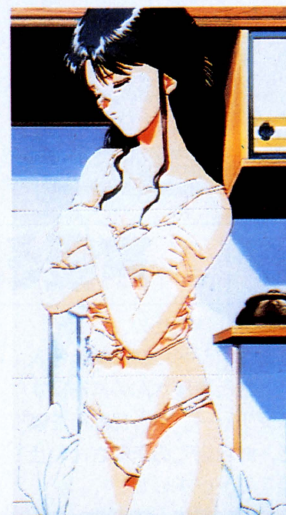
マシュマロみたいな柔肌♡

藤原 綾

AYA FUJIWARA
藤原 綾
1月9日生（やぎ座）
血液型：AB型
High：169cm
B：79cm
W：56cm
H：85cm
趣味：料理 読書 ポプリ作り

見るからにおとなしそうな綾ちゃん。実は良家のお嬢様なのだ。もちろん、麻雀勝負に負けてもその脱ぎっぷりもおしとやか。恥じらい、顔を赤く染めながら脱ぐ姿は、思わずこっちまでテレしてしまう。胸は小さいことを気にしているようだが、なかなかどうして、いいプロポーション。特にスカートを下ろすシーンは、そそられるぞ。

良家のお嬢様が!!

スカートを下ろすビジュアル。このシーンは凄くドキドキするよ

とにかく綾ちゃんの魅力は、恥じらいながら、ゆっくりと服を脱ぐこと。男というものは、こういうシチュエーションに弱いのだ

胸を隠す綾ちゃん。この後にきわどいポーズが…

若さあふれる正統派美少女

早坂 晶（あきら）

AKIRA HAYASAKA
早坂 晶
10月12日（てんびん座）
血液型：O型
High：152cm
B：89cm
W：57cm
H：88cm
趣味：お買い物 お風呂に入る事

台湾帰りの帰国子女、晶ちゃん。幼い顔だちとはうらはらに、超Hなボディを持っているぞ。高校2年とは思えない少女趣味の服を着ているものの、その中身はもうオトナ。胸も3人の中で一番大きい89センチだ。その胸がプルン、と揺れるシーンは、鼻血ブーもの。お団子でまとめた髪をほどいた時、本当の晶ちゃんが見られるかもね。

キュートな晶ちゃん。ちきしょー、彼女にしたいぜ！

ベッドに横たわるシーン。え、その後はどうなるの？　と思っている人は実際の目で確かめてくれ

訴えかけるようなつぶらな瞳。少女がオトナに変わるとき、こういった表情をするのか！

謎の声優ソフトの秘密が明らかに!?

ボイスパラダイス

全国１千万人（推定）の声優ファンが待ち焦がれている(?)『ボイスパラダイス』。秘密のヴェールに包まれていたゲームシステムが、今回ついに白日の下にさらされるのだ。

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：5月
予定価格：8800円（税別）
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：PC-FX マウス対応

開発状況：90％（2月16日現在）

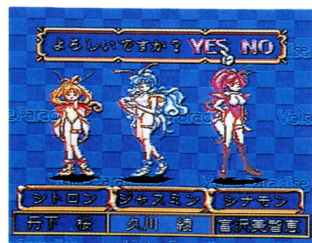
声優さんの声を集めて宇宙船を発進させる!?

宇宙船の修理のため、シナモン、ジャスミン、シトロンという3人の妖精たちと声優さんの声を探すアドベンチャー。１ヵ月間街を探索して、お目当ての声優さんの仕事現場をキャッチしていく。

またこのゲームは、3人の妖精たちに好きな声優さんの声を当てられるという、ゲーム史上初のシステムを搭載しており、かつ、収集したデータをデータベースとしてまとめておくことも可能なのだ。

⇧⇨上の写真が３人の妖精「エルフィントライアングル」。彼女たちとともに声優さんに遭遇していくのだ

噂のキャスティングシステム

このゲームの目玉のひとつであるキャスティングシステム。ゲームをスタートさせたら、まず5人の声優さんのうち誰の声をどのキャラに当てるかを決めよう。そしてその後、声を収集したい声優さんを１人選ぶことになる。

⇧キャストを決定する画面。３人に対して１人の同じ声優さんを当てることも可能なのだ

⇧次にターゲットとする声優さんを決める。１回のプレイで１人だけだ

1日1回街を探索すべし

街を探索する１ヵ月のあいだにすべきことは、3人の妖精たちとの親密度を上げること、声優さんのプロフィール等のデータを収集すること、１ヵ月のあいだに何回か起こる声優イベントを発見して、声優さんの声を収集することの3つだ。特に、声優イベントを全部発見しなければ、無事宇宙に飛び立つことはできないぞ。

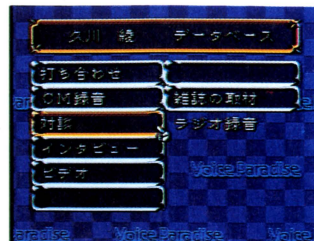
⇧妖精たちとの親密度によって、エンディングが変わるのだ

⇧お目当ての声優さんのプロフィールや出演作品等のデータが満載

⇧一番重要なのがコレ。集めるのに苦労するぞ

自分で作るデータベース

声優データベースはセーブデータを利用して作成するようになっている。つまり、ゲーム中で収集した声優イベントや声優データをデータベース化するので、収集できなかったイベントやデータは、保存できないのだ。

究極の声優データベースを自分の手で作りだすのも、このゲームの楽しみのひとつと言えるだろう。

⇧ひとつのセーブデータにつき１人の声優さんのデータベースができる

初公開! 宇宙船7つの秘密を徹底解剖

1日の始まりは、地球に不時着した宇宙船の内部から。プレイヤーはこの宇宙船を再発進させるために、声優さんの声を集めなければならないのだ。

宇宙船の内部で確認しておきたいポイントは7ヵ所。この7ヵ所をチェックしてその日にすべきことなどを把握してから、街へ探索に出かけることになるぞ。

私たちも協力するわ♡

TVアニメ「エルフィン」

毎週日曜はこの「エルフィン」を見る日。3人の妖精たち、「エルフィントライアングル」が出演するTVアニメだ。合計4回放映され、それぞれの回で彼女たちの魅力あふれるさまざまな活躍を見ることができる。

なお、日曜日にできることは、このアニメを見ることだけ。そのため、当然日曜日は街を探索できない。

⇧第1話。夏の海辺のナンパ男を撃退するのだ!!

⇧第3話。シナモンの熱血テニス勝負。さてその勝敗やいかに

⇧アニメの前後にある妖精たちのおしゃべりも楽しい

⇧第2話。浴衣姿の3人が話しているのは怪談話。そこへなんと…

⇧第4話。ジャスミン主演の湯けむり慕情温泉紀行って感じ♡

日付

見たままの日付。1ヵ月間のうち実際に活動できるのは、月〜土のみ。さらに最終日の30日はエンディングとなっている。

セーブ&ロード

セーブとロードはここで。最高のエンディングを見たり完璧なデータベースを作成したい人は、こまめにセーブしておこう。

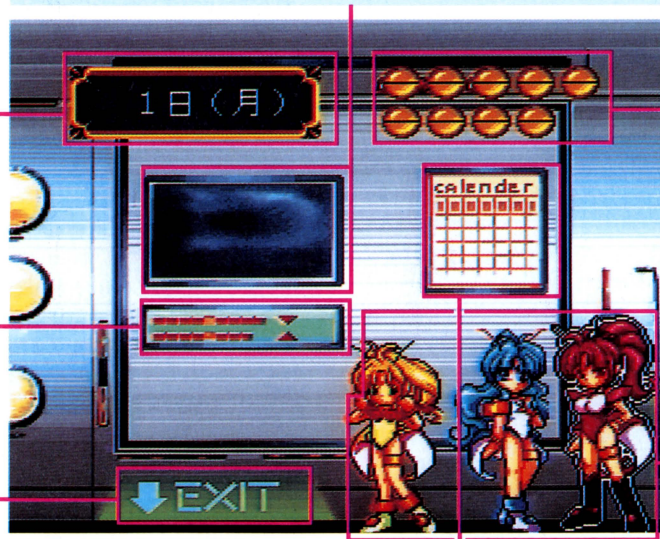
街に探索へ

ここから街の探索へ出かける。探索前にそれぞれの妖精たちからその日のお薦めスポットを聞くことができ、そのスポットを探索すると、その妖精との親密度が上がる。

⇧どの妖精の言うことを参考にしようかな

パルスメーター

声優さんの声をどれだけ集められたか(どれだけ声優イベントを見つけられたか)が示されるメーター。

⇧遭遇した声優イベントの数だけパルスが表示される

スケジュールチェック

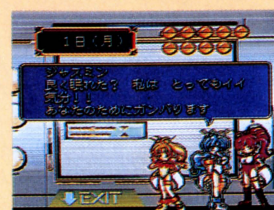
声優さんのスケジュールを確認する大切なカレンダー。

初めのうちは何も印が付いていないが、街を探索して、声優イベントが起こる日と場所を確認できれば、その日に丸印が付けられる。このスケジュールを頼りに声優さんと遭遇していこう。

⇨○の部分をチェックするとこのとおり

⇧声優イベント発生日が一目でわかる

妖精とおしゃべり

街に出る前には、それぞれの妖精たちのコメントが聞ける。このコメントの内容で、妖精たちとの親密度がわかるようになっているのだ。親密度を上げたい妖精のコメントは要チェック。

⇧親密度が高いと、とてもウレシイことを言ってくれるぞ

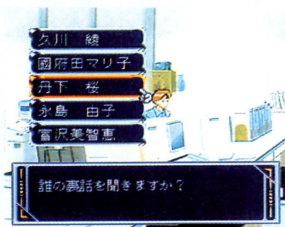
声優さんと接近遭遇♡ 書を捨てよ街へ出よう

街のなかで探索できるスポットは全部で13ヵ所。ここではその全部を紹介していこう。

街のなかではさまざまなイベントが起こる。声を収集できるのは、声優さんと遭遇する声優イベントのみだが、そのほかにも妖精イベントという、3人の妖精たちが引き起こすイベントを各所で見ることができるのだ。

アシュク講談社

ゲーム制作会社。声優ソフトを作っている。

ここではこの『ボイスパラダイス』制作時の声優さんの裏話を聞くことができる。また、声優さんへのインタビューもときどきおこなわれているようだ。ちょくちょく行ってみよう。

他では聞けない声優さんの生の思いがわかるぞ

この人は実際のこのゲームのプロデューサーさんにソックリ

雑誌出版社

「週刊ボイパラ」という声優雑誌を作っている出版社。むさいオヤジがたくさんいて、いつも忙しそうに働いている。

声優雑誌なので、当然声優さんへの取材もおこなっている。何回か足を運んでいれば、声優さんへの取材の日程をキャッチできることもあるぞ。

ここに来るといろんなアルバイトを頼まれてしまうぞ

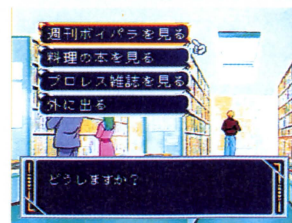
プロダクション事務所

お目当ての声優さんが所属しているプロダクション。ここでは5人の声優さんそれぞれのプロフィールを知ることができる。

プロダクションなので、声優さんと遭遇する機会も当然ありそう。ここは何回も通うべき重要スポットのひとつだろう。

誰のプロフィールを見ようか

本屋

雑誌出版社で作られている「週刊ボイパラ」は、ここで発売されているぞ。ここで「週刊ボイパラ」をチェックして、声優さんのスケジュールを知ることができるのだ。「週刊ボイパラ」は毎週月曜日発売。週に1回は必ず忘れずに行くようにしよう。

「週刊ボイパラ」以外の本もそろっているのだ

喫茶店

ごく普通の喫茶店。ここに入ると、妖精たちから何かおごってくれるようせがまれる。3人のうちから1人だけおごってあげることができるぞ。すると、おごってあげた妖精との親密度がアップするのだ。また、この喫茶店で声優さん同士の対談がおこなわれることもあるぞ。

どうせなら3人全員におごってあげたいんだけど…

ファンシーショップ

かわいい小物がズラリと並んでいるショップ。喫茶店と同様に、妖精たちとの親密度をアップさせることができるスポットだ。

喫茶店のときは飲み物や食べ物をおごってあげるのだが、ここではそれぞれの妖精たちに、何かを買ってあげればいいのだ。

君の好みの妖精にせっせと貢ごう。貢げば貢ぐだけ報われるのだ

声優さんのイベントをちょっとだけ見せちゃう♡

5人の声優さんそれぞれに、驚くほどたくさん用意されている声優イベント。声優イベントには、スチール写真のものと実写取り込みムービーのものの2種類があるのだ。ここでは5人それぞれの声優イベントを、ほんの少しだけ紹介しよう。めったに見られない貴重な画面が目白押しだぞ。

久川綾さん

インタビュー中の久川さん。黒いキャップがボーイッシュな感じ

アニメショップ

アニメ関連の商品が置いてあるアニメショップ「アニメステーション」。ここでは、5人の声優さんが出演したTVアニメとOVAの、作品と役名を検索することができる。

声優さんの情報を集めるためには必ず行っておきたいスポットのひとつだろう。

⬆君の知らない作品にも出演してるかもしれないね

CDショップ

声優さんのCDも置いてあるCDショップ。なんと妖精たち「エルフィントライアングル」のCDも置いてあるようだ。いったいいつの間に発売したのだろう…。

ここに行くと、妖精たちの音楽の趣味が判明するイベントが起きることもあるぞ。

⬆もうっ、シナモンお姉サマったら。どこでそんなこと覚えたのよ

ラジオ局

ラジオ局と言えばラジオ番組。普段ここに行っても、何もすることがなくて帰ることになるが、声優さんがやっているラジオ番組の収録があるときに行けば、そこで声優さんに遭遇することができる。それ以外はとくに行く用のないスポットだ。

⬆声優番組の情報をどこでキャッチすればいいのだろう…？

ゲームセンター

「ゲームパラダイス」というアミューズメントスポット。中では「ボイスミステリー」というクイズゲームをプレイできる。主に声優さんに関するマニアックな問題が出題されるぞ。

⬆ゲーム機がズラリと並んでいる。かなり広そうなところだ

⬆クイズではこんな問題が出題されることもあるぞ

コンサート会場

文字通りコンサートをしている場所。声優さんのコンサートがおこなわれていることもあるので、ここも何回もチェックしておきたいスポットのひとつだ。

声優さんがコンサートをおこなっていないときは、別のバンドがコンサートをしている。

⬆名も知らぬバンドのコンサート。こんなのを聴いてもしょうがない

フォトスタジオ

スチール撮影等がおこなわれているフォトスタジオ。声優さんがジャケット撮影をすることもある。

普段ここに来ると、3人の妖精たちのさまざまなチビキャラビジュアルを見ることができる。このビジュアルは、このスタジオでしか見ることができないのだ。

⬆セーラー服姿のジャスミン。ライトに照らされてご満悦のようす

レコーディングスタジオ

アフレコなどがおこなわれるレコーディングスタジオ「リバプール」。声優さんもいろいろお世話になる場所だ。ゲーム中では、CM録音がおこなわれているときがあるぞ。

ただし、普段行っても誰もいないので、何もせずに帰ることになる。

⬆一般の人は普通立入禁止なんだけど、どこから潜り込んだの

おジャマキャラ　ハーブ

街のなかでハーブというおジャマキャラに会うことがある。会うとクイズを出題され、クリアできないとその日は何もできずに終わってしまうのだ。

⬆本当にジャマな奴。いなくなって欲しい

國府田マリ子さん

⬆これもインタビューの最中のショット。やわらかい笑顔だ

丹下桜さん

⬆対談シーンより。くったくのない笑顔は丹下さんにピッタリ

永島由子さん

⬆雑誌の取材風景。いかにも永島さんらしいショットだ

富沢美智恵さん

⬆CM録音から。このCM録音ではウインクする富沢さんが見られるぞ

PC-FX期待のオリジナルRPG『ブルーブレイカー』。今月は開発メーカーのヒューネックスに取材を敢行！　プロデューサーの立石流牙さんに、特殊なゲームシステムや魅力について聞いてみたぞ。

ブルーブレイカー

BLUE BREAKER

FX CD-ROM
メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：96年夏
予定価格：未定
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：未定
開発状況：40%（2月15日現在）

RPG+恋愛シミュレーション？ 気になるゲームシステムを検証

第1報でお知らせした通り、このゲームの制作者は『ときめきメモリアル』を手掛けた立石流牙さん。もちろん、『ブルブレ』は『ときメモ』とはまったくの別物だが、恋愛シミュレーション的な要素を含んでいるのも事実。このゲームのジャンルは一応RPG。しかし、どちらかというとRPG部分はオマケのようなもので、ゲームはサクサク進み、ストーリーを楽しむタイプのゲームになるらしいぞ。

時間内に目的を達成！

主人公のケインは、家系のしきたりで結婚相手を探しに旅に出るが、とあるほこらで魔王の封印を解いてしまう。結局ゲームの目的は、結婚相手探しと魔王の封印の2つになってしまうのだ。

このゲームの特徴の1つに、日数制限が上げられる。決められた時間内に、女の子と仲良くなって魔王を封印しなくてはならない。時間制限があるといっても、リアルタイムで進行するわけではない。主に移動や、小シナリオをクリアしたときなどに日付の変動がある。シナリオによっては、夜になることもあるらしいぞ。

⬆制限時間がどれくらいになるかは、現在調整中とのこと

エンディングは少なくても10種類以上

このゲームは、普通に楽しめば約10時間くらいでクリアが可能。小シナリオがいくつも用意されており、自由に選択し楽しむことができる。『ブルブレ』の世界は特徴がはっきりと分かれているので、迷いづらい、親切設計になっている。各シナリオは、たいてい女の子が絡んでくるので、シナリオをクリアすればその女の子の好感度が上がる。好感度は数値で表示されず、表情や言葉使いの変化で見極めなくてはならないぞ。

ゲームの終了は、魔王を封印するか時間切れかの2種類。魔王を倒す直前には、一番仲の良い女の子のイベントが挿入され、どの女の子と結婚できるか分かる仕組みになる予定。もしイベントがなかった場合には、結婚相手探しが失敗というこでバッドエンディングが…。ハッピーエンディングは女の子の人数分、つまり9通りあり、それぞれ違ったムービーが流れるので、最低9回プレイしよう。当然狙った女の子によって、結婚するために必要なイベントの難易度に差があるぞ。

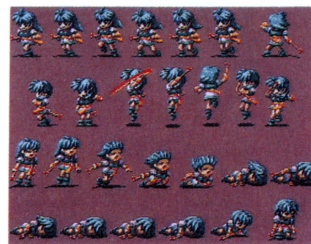
⬆⬆ヒロインのアーシャ。表情の違いがわかるかな？

表情が変化！

ゲームのメインはサイドビューで展開

このゲームは、今までにないお手軽感覚のRPG。『ときメモ』のように何度もプレイして、すべての女の子をゲットするという一面を持っているので、何回やっても飽きないための配慮とうかがえる。

その1つに、このゲームは他のRPGにありがちなフィールドマップがなく、サイドビューがメインで展開する。この世界は13の独立した世界で構成されており、国間の移動はサイドビューなのだ。このとき何かイベントが発生すれば、キャラクタがバストアップで登場しストーリーが展開する。また、ダンジョン内もサイドビューなので迷うことがない。もちろん、仕掛けをクリアしなければ先に進むことはできないとういうことはあるみたいだ。

お手軽RPGといっても基本はおさえてあり、ちゃんと魔法も登場するぞ。魔法は6系列あり、この世界に存在する6人の神々が関係しているらしい。ユニークなところは、ゲーム中の曜日によって魔法の威力が変動するということ。例えば、光の守護日にその系列の魔法を使えば威力が高い、といった現象が起こるのだ。

またこのゲームの特徴に、キャラクタ間の相性の存在が上げられる。パーティを構成できるのは最大3人まで。街のギルドで、今まで出会った女の子を自由にパーティに出し入れできるシステムになるらしい。戦闘は主人公以外はオートで動くのだが、パーティに加えた2人の相性が悪いと、まともに戦ってくれないこともあるのだ。女の子をパーティからはずすと、その子との相性が一気に悪くなってしまうこともあるらしい。

このゲームはサイドビューがメインとなるので、キャラクタパターンが豊富。上が主人公ケイン、右がアーシャのもの

街の施設などでは、こんな画面になる

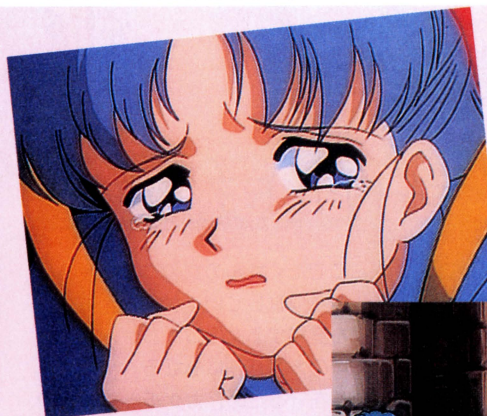
『ブルーブレーカー』のディレクター、立石流牙さん。お忙しい中、編集部の質問に答えてくれた

バストアップ時のグラフィクは、各キャラクタに10種類以上ある

ビジュアルシーンは30分以上

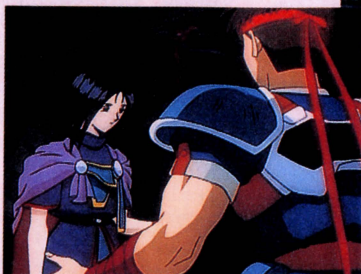
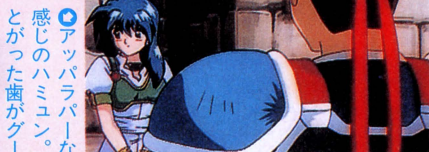
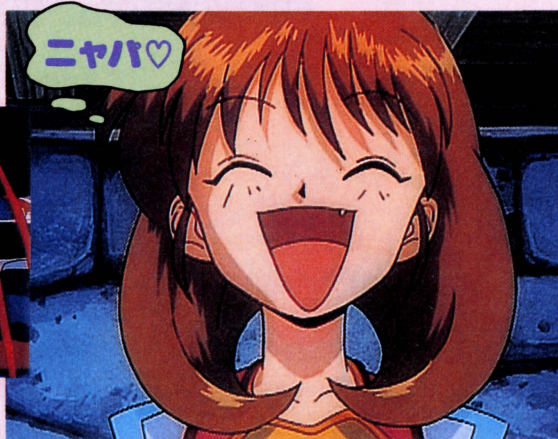
このゲームは、オープニングや重要なシーンにアニメーションが挿入される。時間は合計で30分以上になる予定。起用された声優さんは、『ときメモ』のときのように新人さんがいるらしいので、声優ファンは注目しよう！

かなり露出度の高い身なりの盗賊、ヤーム。赤い髪が印象的だ

弓が得意な妖精のターナちゃん

いじめられっ子のサージュ。いかにもな手の握り方が、いじめられ度全開！

主人公と一番初めに出会う女の子アーシャ。恥じらいの表情が超キュートだ♡

ニャハ♡

アッパラパーな感じのハミュン。とがった歯がグー

ナルターは、人間とは思えないほどの凄まじい攻撃魔法を使う

傭兵のカルミー。狙った獲物は逃がさないと、もっぱらの噂

EX-Navi.

続報！

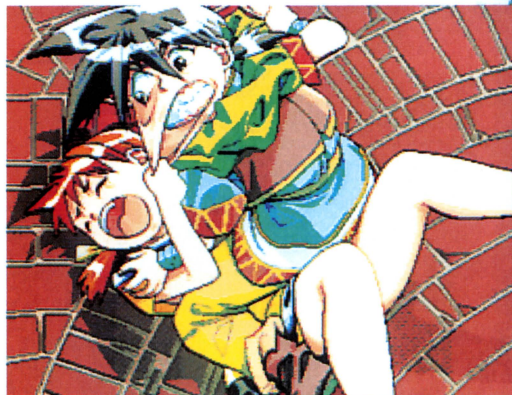
みなさんおまちかね『ドラゴンナイト4』のセクシーな画面写真を大量入手したぞ！　こいつはちょっと見逃せないぜ。

ドラゴンナイト4

FX CD-ROM
メーカー名：NECアベニュー
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし
開発状況：80％（2月16日現在）

カケルとセイルいま旅立つ

現在開発絶好調の『ドラゴンナイト4』。読者の期待もさらにUP。このゲームは神の血を受けつぐ主人公カケルと、ドラゴンナイトの血を引くけどちょっと気の弱いセイルの2人が冒険の旅に出て、そこでたくさんの女のコと出会いながら成長していくゲーム。もちろん登場する女のコたちは、パーティのメンバーにもなる。世界の平和を守るため、カケルとセイルの旅はつづく。

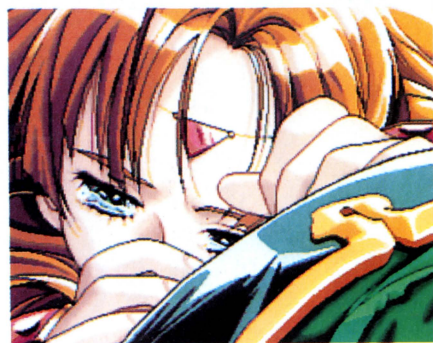
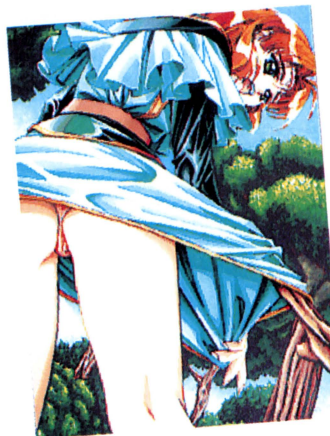
ロザリンドともみあうをカケル。そんなことしていいのかオマエは…

2人の旅は始まったばかり。ゆく手に待つのは？

セイルピンチ
その時カケルは？

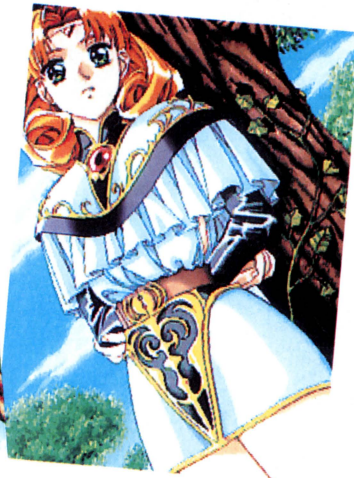
我らのアイドル、ナターシャ

『ドラゴンナイト4』がFXに移植完了まで待てないきみたちは、完成までこのページでガマンして欲しい。だから今回はナターシャを大特集。タップリ楽しんでくれ。

カケルの幼なじみのナターシャ。冒険の旅に出たカケルを追っかけちゃうほど好きなくせに、一緒にいるとなんとなくスッキリしない。ナターシャは魔法使いなんだから、恋の魔法でもかけられればいいのにね。でもいったい2人はどうなるのか、途中からエトというライバル（?）もゲームに登場し、さらに混戦模様、ナターシャもちょっと気になってるようす。それなのにカケルは相変わらず、ほかの女のコのまわりをちょろちょろしてるし（そんなことじゃナターシャに嫌われちゃうぞ!）、エトもカケルに負けないくらい女のコが好きだし、展開がますますわからなくなってしまう。

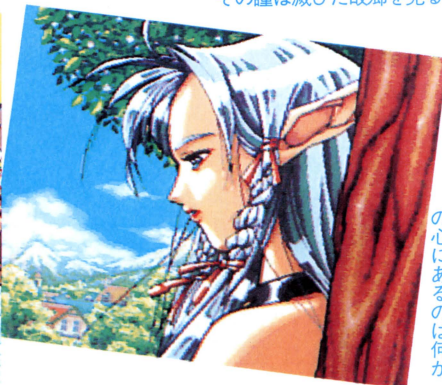
でもこんなかわいいコが幼なじみなんて、まったくカケルがうらやましいよね。でも大丈夫ゲームのなかではナターシャはカケル1人のものではありません。ほかの女のコと同じく、きみたちに微笑かけてくれるぞ。

エトの胸に抱かれるナターシャ。これは夢か幻か

ナターシャのナチュラルな笑顔、その微笑みにかなうものはない。君を守るためなら…

ローアングルからのサービスショット2連発!

まだまだいるぞ美女美女美女

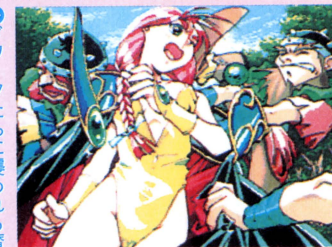
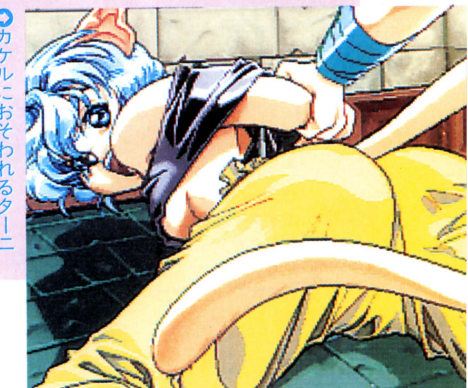
さてゲームに登場している美人はナターシャばかりじゃないぞ。銀色の髪・黒のミニスカート・ナイスなバディと、お色気タップリのエルフ族のマルレーネ（う〜んそそられマス）、TVアニメ『マクロス7』のミレーヌにちょっと似ている、魔導師ネレイド、そしてロンボニ王国のお姫さまで、剣士を装うビアンカ（赤い髪がセクシー）、ロリータ派にはたまらないであろう超ロリロリのロザリンド、などなどたくさんの美女が出てくる。できれば、全員紙面で紹介したいくらいなんだけど、それはプレイしてからのお楽しみにしておきましょう。

夜空にたたずむマルレーネ。その瞳は滅びた故郷を見る

ソソるような視線で見つめるレア

悲しそうなマルレーネ。彼女の心にあるのは何か

『ドラナイ4』、18禁で発表か?

あの『同級生2』が、18歳未満禁止でNECアベニューより発売されることになったのは、今号の19ページで発表したとおり。なんとじつはこの『ドラゴンナイト4』も、発売元がNECインターチャネルからNECアベニューに変更されたのだ。とすると本作も、もしかして18禁で発売かも…?

ドワーフたちに襲われる魔導師ネレイド

カケルにおそわれるターニャン、彼女は何者なのか

読者の読者による読者のための大放言パラダイス

Reader's Land

総天然色ギャラリー

▼埼玉県／蓮サン

✪気合の入った2枚組イラスト!! 上手いネ。それにしても、情報が全然出ない。ホント、涙が出ちゃいそう（失礼）

▶千葉県／きむっちクン

✪パソコン版を期待してるならァ、PC-FX版のヌルさは大ショックよオ。メカやキャラはイイけどねェ

▶富山県／赤猿サン

✪「兄貴の神殿もあるかなあ？ ワクワク」と、ときめく、仙台の檜山P子サン

▶富山県／ピピプーサン

✪スーパーファミコンでボイスくん対応で発売されるとかァ…？ 無謀だ

✪私はァ、悪役アディスが好き。にしてもオ、ババアの戦士とはねェ…スゴすぎ

▶埼玉県／メ～サン

▲茨城県／東雲サン

✪スーパーファミコン版はメッセージスピードが遅いしィ、字が縦長で読みにくそうよォ

✪『～1』に比べて恋愛ドラマ中心になった分、ムズくなってると思った

▲大阪府／くーぴー2サン

やっほ♡　今月もまたまた増ページだよーん!!　ひとつのコトが終わり、新たにスタートする季節。寂しさや緊張や、いろんな心の葛藤もあるケド、みんな、ひたむきに、そして堂々とがんばって♡㋮　おかげさまで、進級できましたァ!!　厳しい寒さも、あと少しの辛抱だしィ、春はもうすぐよォ♡㋠（まどか&ちはる）

Free Talk

リーダーズランド大賞！

「幻導機クン、よく載ってるなー」と思い、昨年1年間、誰がいちばん多く載ったかを、ヒマだと思いつつ数えてみました。それでもって、'95年第1回リーダーズランド大賞は、神奈川県の宍戸岳彦クンでした。なんと、18回も載ってました。おめでとう〃　賞品はまどかサンのサインです。2位は幻導機クンで16回。その差わずか2点。惜しい〃　3位はてすた☆めんとクンで15回。いや〜、接戦でした。ちなみに、女性部門は夕樹タケルサンで7回でした。なお、けっこうペンネーム変えたりしてた人もいるので、誤差があるかもしれません。しっかし、いろんなペンネームがあるよなー。軽い気持ちで始めたのに、めちゃくちゃ疲れた。みなさん、今年もがんばって投稿してください。（山口県／阿部正幸クン）

アナタってホント、ヒマ人だわァ。でもォ、実は知りたかったのよネ。サンキュ。㋮でもサインはあげられないわヨ。

新アシスタント募集？

毎月毎月、編集作業が大変だそうですが、新しいアシスタントをもう1人募集したらどうでしょう？（もちろん、女性を）性格は今の編集者が年中明るいお姉様と、毒舌でストレートな性格の人が1人なので、もう1人は控えめで落ちついた水野亜美ちゃんのような人が良いと思います。そして3人で世界の平和を守るためにセーラー服で悪の組織と戦う…って、何の話だ？　でも、逆に3人でおしゃべりばかりして、入稿が遅れてしまうかも？

（埼玉県／TORAOHクン）

それは言える。今でも2人になって時間が半分ってワケじゃないしねえ。㋠それってェ、私が役立たずってことォ？　㋮フォローが大変なの、ちはるの場合。㋠確かに書き直しは多いかァ…。

アニキ育成!?

誰か言うかなー？　と思ってたけど誰も言わないので、私が言わせていただきます。メサイヤさん、『超兄貴』はPCエンジンに帰ってこないんですか？　私は何でもいいから、アドンとサムソンが出てくるブチ切れたイカスゲームがやりたいです。あんなヘンなゲームが出せたのも、このヘンなハードであるPCエンジンのおかげなんだし。ぜひ、PCエンジンで何か作ってほしいです。最強の肉体を育てる「育成シミュレーション」とか、いかがでしょう（笑）。

（京都府／涼格朱銀クン）

おもしろそう!!　育成に失敗（?）するとホストやニューハーフになっちゃうとか（笑）。「伝説の樹の下で兄貴が待ってる…？　俺は絶対にイヤだ！」って軍師らんまる師は言ってるケド。…男性にはウケないかしら？（笑）

僕の自慢…

私は高校1年生の初めごろまで、ファミコンショップに入るのも、ものすげぇ抵抗を感じるシャイというか、まあ、ノーマルな人間でした。しかし、友人O君の影響で、本屋で少女マンガを買えるようになり、ファミコンショップで美少女モノを買えるようになり…。高校を卒業して2年経った今では、ビデオ屋でエロアニメを借りられるほどになりました。O君には何とお礼を言っていいか、わかりません。バカヤロウ。O君と一緒にセーラームーンミュージカルを見に行ったことが、僕の自慢であり（勇気を讃えてね♡）、恥であります。（千葉県／ケンヂ♡クン）

まさかO君ってェ、ウチの編集部にいる変態のコトじゃないでしょうねェ？　オタクに多いのかしらァ、この名前。㋮また、ちはるは…やめなさいって。

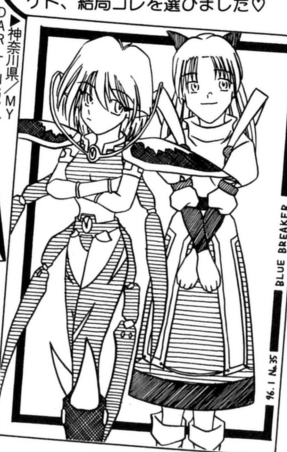
▼東京都／かえるの使いクン

Detachment of Limited Line Service KOGADO POWER DoLLS

「メカやキャラは気に入ってるけど、ヘクス画面と戦闘画面が寂しい」とは、軍師らんまる師。でも、FX版はキャラがしゃべってくれるのよね

▶神奈川県／MY DARLINGクン

BLUE BREAKER

キミのイラストは目にすごく特徴があるネ。すごく丁寧で正確だし。何パターンもイラスト描いてくれたケド、結局コレを選びました♡

▶広島県／麒麟クン

レイフォースだし、PC-FXにはRPGが少ないしィ、期待大よねェ。システムも変わってるらしいし、ビジュアルも派手なんだってェ

▶北海道／雷魔りおんサン

『〜2』も出るからァ、PC-FX買ってくださーい。サターン買っちゃダメだよォ（苦笑）

オリジナルゲームを!

超ムボーな考えですけど、聞いてくれますかあ? 実は「読者でオリジナルゲームを作れないかなぁ?」ってことなんです。1つは超辛~超甘まで、よりどりみどりのアクションシューティングゲーム『ゴルンノヴァ』。超古代から蘇った妖魔族を退魔銃などのアイテムを駆使して戦うゲーム。正統派ゲームです。2つ目は『虹色協奏曲(シンフォニー)』といって、中学入学~大学卒業までの10年間を体験するRPG+シミュレーション。優柔不断な主人公をいかにして素敵な男性に導くかというゲームなんだけど、アイデアの段階で登場キャラ800、総パラメータ数70、1年間の総イベント数1000以上。半年ごとのフェスティバルでプレイできるミニゲーム平均35…etc.という、とんでもないものになっちゃってる(苦笑)。「こんなの1人じゃ実現できないよ」というワケです。『アンジェリーク』的要素も採り入れ、女のコにも受け入れられるソフトにしたいです。なぜこんなことを言うかというと、僕はシナリオが書けないから。賛同者は、どんどんどうぞ。

(神奈川県/竜聖騎士 西風王クン)

「イベントが1000以上!? 毎日3回、学生生活だから"弁当にあたった"とか"犬に嚙まれた"とか?」とは、仙台のくまサン。㋕「みんなでゲームを作ろう」という意見はよく来るんだけどォ、アナタがいちばん無謀な意見だったわよォ。㋮ゲームを作るのは人手がかかるから無理っぽいわネ。

ソフトで勝負

ある日の朝刊(しかもトップ記事)にこんなことが書いてありました。「次世代ゲーム機、セガと松下電器、規格統一~他社にも参加求める」。僕は、これに賛成します。ぜひNECホームエレクトロニクスも加わってほしいです。理由は、ハードで競争するのではなく、ソフトで競争してほしいからです。ハードだけあってもただの箱だし、ゲーム機に64bitなど必要ありません。それなら発想の高いソフトがでるほうが、よほどいいです。それに、1つのハードでたくさんのゲームもできますし、移植の問題なども考えずに済みます。将来、すべてのゲーム機が1つのハードに集約されることを願います。

(東京都/イーストWESTクン)

実現できたら夢のようだよね。でも、記事のほうはまったくのガセネタで、その日の夕刊には撤回記事が載ってたよ。

電話攻撃

テスト前の友だちIにPCエンジン本体+『ときめきメモリアル』+『天外魔境II~』を貸してやった。もちろん、俺のテスト順位を上げるため。見事Iはハマってくれ、しめしめと思っていたのも束の間、『ときめき~』の攻略法を電話&FAXで聞きまくりやがる。おかげで勉強に集中できないったらありゃしない。「ま、ユーザーが増えるのはいいコトだ!」なんて言い訳を思いつつ、きょうもまた電話のベルが…。

(埼玉県/好き好き大好きクン)

編集部にも2人いるよォ。友人がハマッて人間攻略本と化している軍師らんまる師と、近所の小学生にソフトを貸した魔女サン。電話攻めで困ってるみたい。お姉様がときどき代わりに答えるからァ(おせっかいなのよねェ)、余計に混乱してるみたいよオ。

▲神奈川県/村崎桜サン

桜木京子ちゃんのエンディングは残念ながらナシ。ちびうさファンはごめんネ♡ さあ、もう1回トライ!!

▲北海道/ミャオサン

▲神奈川県/ホゲの妹サン

ピュラーって、ガサツなしゃべり方なのにィ、なぜ人気があるのかなァ。まー、ソフィアよりは…あ、彼女をケナすのはやめとこオ(辛い過去を思い出すわァ…)

ぱずる玉で6連鎖したら「え、あの、あの…」なんて言うかと思ったら、ムクがガウガウ吠えてた(笑)

▲高知県/牛肉角切りクン

変な人(笑)。"♪自分の限界を知るために僕は生きてるワケじゃない~"なんて歌詞もあるし(カラオケでお気に入り♡)。このままガンバレ!

若さ=無知で、今思うと恥ずかしいコトがたくさんある。戻れないから、素直さを失わず、良い歳の取り方をしたい

▲愛知県/相原一葉クン

▲和歌山県/勇者ニケクン

プレイステーション版『ツインビーぱずる玉』で鍛えた腕が通用しないよオ。つい、スーパーファミコン版『パロディウス』の制服モアイ像に八つ当たり…!?

●①小学校のとき算数のテスト勉強をしようと教科書を開いたら、円周率がダーッと並んでたので勉強そっちのけで必死に覚え、当日さっぱりテストができなかったボク。ちなみに、まだ30ケタぐらいなら覚えてる。イエーイ。②中学1年ごろまで、赤ちゃんはみんなお尻の穴から出てくると思ってたボクと、それまでずっとそう教えてきた母。③高校で最初にできた友だちとの最初の会話が「鼻血が出たからティッシュ貸して」だったボク。(愛知県/くたびれたまゆげクン)

Free Talk テーマ編

人生、出会いと別れの繰り返し。キミの心に残る"卒業"、そして今、何から"卒業"したい？

今月のテーマ ○○からの卒業

負けないで♪

夢から卒業するというのは、何とも虚しいもの。プロレスラーになりたいという気持ちを周囲に大反対され、ヤケになっていました。当時は若さゆえ限度を知らずに鬼のように鍛え、連日の荒行についに身体を壊し、プロを目指せなくなってしまいました。全治一生の部分が首と内臓。諦めたことを喜ぶプロレス嫌いの人々への怒り。思い出したくない事実です。今、夢を持っている同志のみんな、夢は卒業するものじゃない、実現させるものだ！ 絶対、負けるなよ!!（北海道に/ヘル・ハイネルクン）

有名なボクサーだったが網膜剥離(はくり)で引退、辛い日々…というのは、今では某ソフトハウスの社長さん。挫折があったからこそ、それをバネにできたって。次の目標に向かって、頑張ろうネ♡

ゲームジャンキー

卒業？ ゲームですね。最近、何をプレイしてもおもしろくない。いい加減に飽きました。もう2度とパッドを握ることはないでしょうね。…などという日は、今のところまだまだ先のようです。果たしてそんな日が来るのか疑問ですが…。ああ、哀しきゲームジャンキー。

（東京都／てすた☆めんとクン）

この意見はホント多かったァ。何だか妙に安心だわァ、ホッ(同病相あわれむ!?)。

オタク進化論？

「もういい歳だから」と、数年前にアニメ誌買うのをやめ、アニメからの卒業を試みた私ですが…。TVアニメは観るわ、アニメのラジオは聞くわ、挙げ句に初めて行った冬コミでアニメ本のブースをついのぞいてしまうわ(買いはしなかったけど)。昔よりも「おたく化」が進んでしまっています。…まずいなー(苦笑)。

（埼玉県／右手の赤鉛筆クン）

「3年後には、コスプレに手をつけると見た！」と喜んでるのは、編集部員O君。

常人からの卒業？

15歳で兵法や占い、性格判断に没頭し、17歳で悪魔や妖精、幻獣などを研究し、18歳で人材学を極め、そして今、20歳前にして毒物に興味を持つ。ふっふっふ…わしは、常人では終わらんかんね!!

（滋賀県／鯉の滝登りクン）

毒物って…アナタ、ヤバイ人？ 興味持ってイロイロ勉強するのはイイけど、変なエリート意識持たないようにねェ。

取って良かった♡

やっぱり自動車学校からの卒業ですね。約1ヵ月半で卒業したけど、短期間でも、本当にいろいろあった。私はコツを掴むまでの間がかなり時間を要するほうなので、もう教習員の人から罵倒されっぱなし。でも根性で耐え、ペーパーテストも普通の学校の勉強より集中して(オーイ！)頑張った。本当に良い思い出ですね。

（岐阜県/ラジカル=カンパニークン）

「卒業したときはガッツポーズ」した軍師らんまる師。卒業まで3ヵ月かかった檜山P子サン(今は悠々マイカー通勤)。魔女サンは卒検で、まどかは仮免で1回落ちた。ちはるは「私はァ、助手席専門なのォ」と免許取る気ナシ。

やめないで(笑)

僕はこの間、ついに長年愛してきた「お菓子」から卒業した。キッカケは、食べすぎて1ヵ月で54kgから58kgに太り、こりゃヤバイと思ったので。まだ1週間しか経ってないけど、2kgやせた。なんとかポテポテプヨプヨからは免れそうです、ホッ。

（愛知県／くたびれたまゆげクン）

ハガキにいつも貼ってある"みんな仲良く・5点"とかの点取占いは、このお菓子に付いてるの？ もしそうなら、すごくウケてるので、ポテポテになっても食べ続けてほしい(⇦ヒドイ)。

以前バスに乗ってた時 ちーさな女の子が バスから乗りる時に 運転手さんにむかって…

バイバイ

バイバイ

運

感動ではないなにかが私の心にふれた…

そーいえば私も幼きなきころバスから乗りる時には運転手さんに「ありがとうございました」…と言っていた

それがいつのころからかバスから乗りる時に「ありがとう」を言わなくなってしまっていた これを卒業と言うのかどーか私にはわかりません…が なぜか一応ここにおくって(F・Tテーマ) みよーと思いました

それと…このこと を思いだした時 なにか大事なものを なくしたよーなかんじでした…

▶長崎県／ルシファー道向クン

○車に乗ってるとき、前を走っている車に乗ってる小さいコが手を振ってくるコトがある。ホント、ああいう気持ち（？）って、いつ失ってしまったのかなー、って考えるときあるよね。"純粋な心"からは卒業したくないなあ（しみじみ…）

3月号のテーマ ○○からの卒業

。「卒業」にハマって、「卒業2」にハマって、「同級生」に転んで「卒業」を卒業する。

◀福島県／桜桃太郎クン

○「コレ、3月号じゃなくて4月号の間違いよオ。ビジュアル版ボケキャラ行きかァ？」と思いきや、間違ってたのはこっちだった（2月号の告知のときの失敗デス。大ボケ…スミマセン）

○一生してればァ？ 老後はボケ防止にもいいんじゃなーい？ ㋮ただ、目が見えなくなったら困るわね。耳は聞こえなくてもできるケド。㋠そんな呑気なコト心配してるの、お姉様だけよオ。ホント、幸せ者よねエ…

▶大阪府／竜二クン

6月号のテーマ　あの言葉を忘れない

心に残ったセリフを教えてほしい。感動、怒り、哀しみなど、感じ方は何でもOK。ゲームや映画はモチロン、タレント、友人など、出所も不問です。東京都の鐘本宏行クンの提案です。（3月30日必着）

●①中学生のころから、ずっと「俺はマンボウを釣った」と言い張る我が友。②高校生のころから、ずっと「このベースはダウンタウンの松っちゃんからもらった」と言い張る、他の我が友。③1年ぐらい前から「ゲーセンで『ヴァンパイアハンター』をプレイする羽生名人を見た！」と言い張る俺（でも、スゲー似てた！）。④以上、みんなホ

♥誌面が結ぶ読者と読者のコミュニケーション広場♥

おたよりキャッチボール

ちょっと待ったぁ〜、モノ申す！
掲載されたおたよりに、お互いの意見を交換しあうコーナーです♡

東京都
投球 かえるの使いクン

　PC-FX移植希望の『ときめきメモリアル』に僕の票も入ってるが、実はPC-FX化には反対。サターンやスーパーファミコンへの移植が進む現状では、PC-FX版(出ればの話）はコレクターズアイテム以外の何物でもない。それでも1票を入れてしまうのは、元祖ユーザーの意地と誇り。そして、それを見たコナミがPC-FXに参入してくれればと。他の方はどんな気持ちで票を入れているの？　（'96年1月号掲載）

育ての親だから

　プレイステーション版の感想は、「グラフィックがキレイになったな〜」という程度。PCエンジン版ほど楽しめなかったけど、私たちがこのゲームの育ての親であることをコナミに理解してもらいたいから、私も1票を入れています。
（東京都／大御所フルシチョウクン）

続編への期待

　僕も1票入れている。だけど理由は、続編をまずPC-FXから出してもらいたいから。プレイステーションやサターンで出て、PC-FXで続編が出なかったら、元祖ユーザーとしては、やりきれない／　コナミも一流メーカーなんだから「市場が小さいから参入しない」のではなく、「PC-FX市場を引っ張る」つもりで参入を決めてほしい。
（神奈川県／米ットFXクン）

上位機種で遊びたい

　「PC- FXで出てもコレクターズアイテムにしか過ぎない」というのは一面的な見方。私はDUOとPC-FXしか持っていません。上位機種で遊ぶには、PC-FXで出てくれないと困るんです。コレクター的な楽しみのためではなく、遊ぶために投票しているのです。さすがに、これだけのために他のハードを買う気はありませんし。また、私はあくまでもPC-FXでやりたいだけで、それによってコナミが参入するとかしないとか、そんなことはどうでもいいことです。はっきり言って『ときめき〜』以外にやりたいソフト作ってないし。　（北海道／虎クン）

「上位機種で遊びたい」という純粋な（?）票もモチロンあるけど、実は「続編をPC-FXで」というのが本音なのかも。元祖ユーザーに花を持たせてほしいね、ホント（まどかの本音）。

岡山県
投球 武内葉月クン

　“何かが違う声優ファン”をどうにかしてほしい。奴らは「声優自身の個性＝演じた役の個性」と考えているのか？　声優自身の人気が出ているのはおかしい。それと声優のビジュアル面のビジネスは、はっきり言って管轄外だと思う。声を出さないと、単なる“一般人”でしょ。
（'96年2月号掲載）

同感！

　まったく同じ考えです（奴ら呼ばわりや、なんとかしろ、というのには反感がありますが)。声優ファンとして言いたいことは、“声優をタレント化するな／”ということ。声優はアニメなどのキャラクタに命を吹き込み、演じる(なりきる)。そして我々に夢や希望、様々なことを教えてくれる。そんな素晴らしい職業を、タレントのようなクソみたいなものと一緒にされては困る。声優ファンの人は、声優を声優として見てほしい。
（東京都／PA96クン）

当然の人気

　なぜ“声優自身”に人気が出ることがおかしいの？　今活躍している声優たちは、厳しい訓練と選別をくぐり抜けてきた、個性的かつ多彩な数千人の中の1人なんですよ。人気が出て当然じゃないですか。「声は好きだけど声優自身に興味がない」と思うのは勝手ですが、それを「声優ファンとしての最高のかたち」と思わないでほしいです。それに「ビジュアル面のビジネス」はファンのニーズに応じたもの。管轄外なんてコトはないです。また「声を出さなければ一般人と同じ」と言っていますが、ファンにとっては全然違いますよ。野球ファンが野球をしていないイチローを見て「一般人と同じ」とは思わないでしょ？　大体「興味がない」という人たちが、カヤの外からゴチャゴチャと文句をつけること自体、無意味なことだと思いませんか？　（鹿児島県／ベルカンプクン）

成熟した証拠

　声優のビジュアル面のビジネスってのは、管轄外だと思います。が、僕は別にそれがおかしなことだとは思わんわけです。ロック歌手が時代劇に出ようが、かわいいだけの娘がヘタな歌を歌おうが、それが売れさえすればOK。だから、声優個人を徹底的に売り出すってのも、新しい売り方ってことなんでしょうね。ま、多彩な売り方ができるってことは、その業界が成熟してきたってことですよ。　（神奈川県／非行石クン）

リバーシブルで…？

　今は声だけでなく、業界人として声優という職業そのものが脚光を浴びているのだと思う。その世界で名をはせている憧れの声優さんのポスターを欲しい人がいるのも不自然ではない。でも、私は武内派（声しか興味なし／）なので、ポスターはリバーシブル（表・声優さん、裏・アニメ）がいいです。ムリ？
（愛媛県／歩くアドレナリンクン）

楽器じゃないゾ！

　あなたは声優さんを楽器か何かと同じようにしか見ていないんですね。そんなあなたに、桜井智さんのファンを名乗る資格はない／　僕は國府田マリ子さんの大ファンですが、声はもちろん、ラジオで聞くことのできる彼女自身の人柄にホレたんです。
（北海道／草田龍彰クン）

たくさんの返球がありました。人それぞれいろんな考え方や価値観があるのと同様に、声優のあり方に対しても、いろんな意見があるんですね。それは人に押しつけるモノではないし、正しい答えもない。ただ、それぞれの持つ価値観をお互い尊重しながらも、自分の意見を言い合うのは必要だと思います。それが自分の意見に固執しすぎるコトを防ぎ、広い視野を持つための切磋琢磨になると思います。

熊本県
投球 がんばれベルガークン

　PC-FXにどうしても移植してほしいゲームがある。それは『イース』です。確かに古いゲームだし、昔のようには売れないと思う。でも、『イース』には世代を超えたおもしろさと感動がつまっていると思う。
（'96 年3月号掲載）

メーカーを動かそう

　賛成。スーパーファミコンでもリメイクが多いし（同じように考えるのは安直かもしれないけど…普及台数とか)。『イースI』でカットされてた「お別れです…」のシーンも入れて、完璧な『イース』として、もう1回出してほしい(安価でね)。ついでに、『イースV』も（笑)。あと、これ以外にもPCエンジンの名作をPC-FXに移植してほしい作品がたくさんあります。みんなでその作品を挙げ、メーカーを動かしましょう//
（香川県／道化師Mクン）

イイかも♡

　「エーっ!?　今さら『イース』かよ」と思いつつ、頭の中で1677万色にお色直しをしたフィーナを思い描いてみる。…イ、イイかも♡（笑）シナリオがしっかりしているので、イケルんじゃないかなあ。幸い、今はリメイクブーム。スーパーファミコンで『ドラクエIII』が出るし。ま

●DUO-Rが故障し、修理に8000〜9000円必要だと言われたので、ほぼ同じ値段の中古のDUOに買い換えたら、1ヵ月でまた故障した。でも、今度は5000円で修理した。やっぱりDUOですよ、まどかさん。（東京都／刀舟クン）　●①今年も年賀状を1枚も書かなかった僕。②うちに来たのは3枚。会社の偉い人、中古車屋、飲み屋。③それでも、自分を人気者だと思うことにする。④「ぽんかん」の「ぽ」と「か」のどっちにアクセントをつけるかで1日中議論を繰り広げる、とっても忙しい我が職場。（次のページへ続く）

ったく可能性のない話じゃないよネ。ただ、アクションは古さが否めないので、改善の必要があるだろうけど（だけど、半キャラずらしは入れよう）。（東京都／かえるの使いクン）

私もォ、〝今さら〟なんて思わないよォ。アレはいいゲーム。今、パソコンでもォ、けっこう古いゲームがリメイクされてるしねェ。最近ユーザーになった人（お子様とか）にも、こういう名作をプレイできるチャンスがあるってェ、すごくイイと思うけどォ。

山梨県
写植記号☺クン

最近、いわゆる「常連」と言われる人々が多く見られる。たまには常連さんは1回お休みをして、新人だけにリーダーズランドを開放してはどうでしょう？（'96年3月号掲載）

や〜め〜てっ!!

チョイ待て、それは困る!! 確かに僕も常連に入れてもらえるのかもしれないが、内容は空振りや暴投、時には宇宙にイッちゃったりして、ワケわからないコト言ってるときもあるんですよネ（ボツですけど…）。もし休刊号なんて作ったら、タイミング外して、2度と復帰できないカモ?（大げさ） だから、や〜め〜てっ!!（©横山弁護士）
（福島県／桜桃太郎クン）

全国ボツ連…？

やっとこういう意見が載るときがきたか。僕も似たようなコトを書いたコトがある。そのたびにボツだったが（泣）。「常連と呼ばれる奴が1冊に3つ以上も載っているのは許せん！」とか「僕は東京都の○○○ってヤローが大嫌いだ！」とか書いたけども。で、こ奴らはツボを押さえている？ まとめ方が上手い？ ケッ、どーせ俺たち全国ボツハガキ連合会（仮）は下手クソだよ。特徴がねーよ、つまんねーよ！ ざけてんじゃねえよ、ちはる!!（ヒロミのよーに）（静岡県／吉川左京クン）

かかってこ〜い!!

自称・常連だけど、言わしてもらいま〜す。「そんな理不尽なボツなんてイヤ」。別に私ゃ、「俺ってもう常連だしー、テキトーに書いたって載るしー」なんてノリでハガキ書いてるワケじゃないし。ま、そんなハガキがボツくらうのがよくわかってるからだけどさ。ハッキリ言えば、通過儀礼みたいなもんで、私だって初投稿は全ボツだった。常連の人たちって、どうしたって新人にとってのカベなんだから、ガーン！ってぶっ壊してちょーだい。それこそバット持ってでも（苦笑）。と言うワケで、写植記号☺クンも勇者ニケクンも、かかってきやがれ（強気）。せいぜい、薄いカベさしてもらいますぅ（笑）。（東京都／幻導機クン）

中ボスを倒せ！

投稿って、いわばバトルですよね。さしずめ常連は中ボスってとこで。その中ボスを倒して勝利（掲載）を勝ち取るからこそ、おもしろいのだと思うんです。自分のハガキが常連を押し退けて採用されたと思うと嬉しいですよね。「常連だから優先的に掲載」というのは、絶対にないハズ。基準は一緒です。仮に新人専用スペース作っても、掲載の約束された投稿なんて、つまらないと思いませんか？ 常連休刊号っておもしろそうだけど、それやると誌面がカスカスになったりして。投稿って、やらない人は全然やりませんからねー。
（東京都／てすた☆めんとクン）

ちはるが3月号で言ってたみたいに、常連サンってやっぱり上手いし投稿数も半端じゃなく多いんですよネ。きっと「常連を押し退けて掲載されるゾ！」という情熱でたくさん投稿して、書くコトに慣れ、文章がこなれてくるんじゃないかな。ただ、てすたクンが言ってたように、「常連を優先させる」コトは絶対にありません。むしろ、新人さんよりも点が辛いと、まどか自身は思っています。新人さんも経験値を積めば、きっと載るコツとか自分のウリ（個性？）みたいなものも出せるようになると思うよ。

和歌山県
影月涼華クン

どうして、ちはるちゃんをバッシングするんだ？ そのままでいいじゃないか!! 僕は病院に行ったほうがイイとか、性格が破綻していると か言われたけど、全然悲しくないし、気も悪くならない。これからも自分らしさを出して、がんばれ、ちはるちゃん!!（'96年3月号掲載）

そのままのキミで♡

本当にその通りだと思うよ。ちはるちゃんのいいところは、思ったことをストレートに表現するコトだと思うから。それに心配しているのは、バッシングのせいで、ちはるちゃんが変わってしまわないかということだ。ずっと、そのままのキミでいてほしい！（和歌山県／勇者ニケクン）

イイ気になるな

俺は許せんね。周囲にちはるにムカついてPCエンジンファン買うのヤメた奴が3人はいる。雑誌でムカついたり、トゲトゲした雰囲気はたまんないぜ。「ストレートな表現」とか言われてイイ気になってんのかもしれないが。幼稚なんだよな。とにかく、調子に乗ってないで、礼儀や分別ってモンを身につけてほしいぜ。
（島根県／春夏秋冬クン）

区別をつけて

とても勇気ある発言だと思います。でも、中には言われてショックを受ける人もいるでしょうし、キャラクタはファンの誇りそのものであるコトもあるのです。だから「そんなコト言っちゃダメ」という人の意見もどうかわかってください。ただ、無意味な悪口はちはるちゃん、読者、キャラの誰に言ってもいけないので、バッシングに心当たりのある人はやめてください。きちんとした理由を持った抗議と悪口の区別をつけましょう。（北海道／ヘル・ハイネルクン）

他意はナシ

私はもっぱら、誤植にツッコミ入れてた人です。何かミスがあったとき、「〜じゃないか！」とツッコむより、マンガにしたほうがソフトだと勝手に思ってるもんで。別に「〜って言われてムカツク」とか「イヤなヤツ」って怨念なんてのはないです。
（東京都／幻導機クン）

ちはるも最近は仕事に慣れてきたのか、知恵もついたようだし（笑）。あまりバッシングを恐れて萎縮しちゃっても、ちはるらしさが失われちゃうから…。(ち)そーでしょオ？ 差し障りないコトばっか言ってたらァ、かえってみんなに失礼だと思うのよねェ。(ま)この娘は…。まあ、まどかが上手く躾けて（?）いくので、みんな、これからもヨロシクね♡ (ち)こんな私だけどォ、よろしくお願いしまーすゥ。

埼玉県
魔法陣都市クン

オタクと言われるのが嫌だとか、知れたら恥ずかしいと隠している人。それは自分自身オタクでありながら、オタクに偏見を持っているという、なんとも矛盾したことだと思いませんか？（'96年3月号掲載）

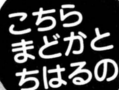
言えないよ〜

僕はオタクであることを隠しています。俗に言う「一般の人」のオタクのイメージって、数年前の事件の、宮崎某みたいなのじゃないですか。言えないよう。まあ、僕がオタクだと知ってる人もいるかもしれなが、そう見られていないうちは自分から言うコトじゃないし。それに僕自身、イッちゃったオタクには、けっこう偏見持ってますよ。自分の世界から出てこないヤツとか、ムチャクチャ恰好悪いのに気づいてないヤツとか。オタクって格好イイもんじゃないけど。まあ、どういうタイプの人間と出会っても、相手にイイ印象を与えないヤツが嫌いってコトです。だからケンカ吹っ掛けてくるヤンキーとか、つまらん説教たれるオヤジもキライ。（高知県／牛肉角切りクン）

オタクだと告白して偏見を持たれるかどうかってェ、その人自身の人格にもよるんじゃなーい？ 普段から人徳があればァ、世間一般にはマイナスイメージでも、その人に対する評価は変わらないと思うよォ。お姉様がタムリンを非難したり多少キツイこと言ってもクレームが来ないのは、きっとそーいうワケなんだよねェ（私なんてェ、すぐボコボコだもんなあァ）。

（前のページの続き）⑤正直に言います。このペンネームで載りたいために、このハガキを書いてマス。⑥知り合いの子供にお菓子をあげようとしたら、「それマズイからいらない」と言われた。⑦なんてかわいらしいクソガキ。⑧『ダンス・ウイズ・ウルブス』に憧れ、野良犬の餌づけを目指すが、失敗。⑨動物って、ホントにかわいいですね。⑩ガキも犬も、今度見かけたら蹴飛ばしてやる。⑪やっぱりそれでも、自分を人気者と思うことにする。いーの、思ったの！（高知県／♪アラこんなところに牛肉角切りクン）

こちらまどかとちはるの 迷えるユーザーに、愛の手を♥ 特別捜査本部

優秀（!?）なスタッフが、アナタの調査依頼を引き受けます。迅速ていねい、秘密厳守（笑）。悩み、疑問、なんでもドーゾ！

Q 僕は今、CD-ROM²を持っていて、先日アーケードカードPROを買いました。でも、CD-ROM²の調子が悪いので、DUOを買おうと思っています。その場合、アーケードカードPROは使用できますか？　動いたとしても、壊れたりしませんか？　教えてください。

（大阪府／西森クン）

A 私、ちはるが答えまーすぅ。これは全然、問題ありませんよォ。DUOにアーケードPROを差し込んでもOKでーすぅ。ただし、逆にアーケードDUOを買った場合、CD-ROM²システムにアーケードDUOを差し込んでも、動かないからねェ、念のため。

Q でべろで作ったゲームを、自分の手でCDやHuカードにする手段があるのでしょうか？　友人にでべろを買わせたのですが、僕が良くわかってないんで、十分説明できないのです。とくに、このことが気になってるんです。教えてください。　（神奈川県／宍戸岳彦クン）

A PCエンジンファンの副編集長に聞きました。「残念ながら、そういう方法はありませんし、市販もできません。そのかわり、フロッピーやMOにプログラムデータを入れて持ち運ぶことはできます」とのコトでした。ナルホド。

Q PCエンジンファン１月号のこのコーナーで、宮村優子さんという方がアーケード版『ストII』で春麗役をやっていると書いていましたが、本当ですか？　以前、どこかの本で『「ストII」の声はカプコンの社員があてている」というのを読んだ記憶があるのですが…。

（埼玉県／右手の赤鉛筆クン）

A スイマセン!!　これは、こっちのミスでした（このハガキを見て、調べて初めて気がつきました…ホント、ゴメンナサイ）。アーケード版『ストII』の春麗の声ではなく、アーケード版『ストリートファイターZERO』の春麗の声でした。『ストII』のほうは、キミが言う通り、確かにカプコンの社員の方が声を当てています。どうも、本当に失礼しました(反省…)。

Q ファルコムショップに通販カタログの請求をしたいのですが、住所がわからないので、できないんです。教えてください、よろしくお願いします。

（北海道／十一夜要クン）

A ファルコムショップの住所は〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル２Ｆです（電話&ＦＡＸ03-3379-7723)。なお、実際にショップに行く機会がある人のために、右記に地図も載せておきますね♡　営業時間は10：00～18：00、定休日は水曜です。

♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡

さて。この場を借りて、みんなにお願いがあります。最近、このコーナーにゲームの攻略法やヒントなど、ゲーム内容に関する質問がとても多いのです。でも、基本的にはそのコトには、お答えできません（一般では調べようがない場合など、例外はありますが)。ゲームの解き方など内容に関するコトは、直接メーカーに問い合わせてください。調査を依頼するクライアントのみんなには、探偵・まどか&ちはるの腕が鳴るような、リーダーズランドならではの斬新な質問・疑問(何だそれ?)をお願いしたいと思います。よろしくネ♡

（探偵まどか&助手ちはる）

代々木ファルコムショップ
交番
西口
新宿
JR代々木駅

ビジュアル版 とってもボケキャラな人

失敗、失態、大マヌケ。ちまたにあふれる(!?)バカバカしくも愛すべき“ボケた人”を大募集!!

○お互い、大変な年末年始だったね。でも、夢占い事典によると、死んだ夢は「願い事が叶うよい前兆」だって出てるヨ。実現するとイイネ♡

▼石川県／チョロッパー卍クン

年こしパンチをくらい
初夢で死んだわし
TSはとしこしにウドンを出した
母に「ソバやろが～」とケンカをふっかけ
おとし玉もらえなかった
超不幸なやつ
かわいそ～

○「バカだ…バカの顔だ！（BY空手バカ一代）これはイイっす。チップちゃんは、コレで決まりだね!!」とハシャイでいるのは、仙台のくまサン。まどかも違うと思う…

チップちゃん・乙女のヒ・ミ・ツ

▲神奈川県／ハラペコ丸クン

残酷な天使のエーゼ。

▲北海道／NC．ENMAサン

○スミマセーン。私のコメント変えるときはお姉様にサシカエ、というパターンが多いからァ(涙)。先入観で、誰も本ができるまで気づかなかったのォ

▼高知県／牛肉角切りクン

○２月号のP34のコトねェ、ごめんなさい。このコーナー、お姉様がネタにされると思ってたのにィ…。意に反して（!?）私が多いわァ。なぜ!?

●①クレーンゲームの景品の愛野美奈子の人形の前で夕飯を食べるとき、一人暮らしの寂しさを痛感する。②そこで、春麗とアテナも飾って家族を増やした。だけど、平等にかわいがってやらないと嫉妬されそうで怖くなった。③その後で取ってきた草薙京とアテナが寄り添うのを見て、こちらが思わず嫉妬してしまった。人格が壊れていく…。④３月号ＰＣエンジンファン付録の下敷きにある丹下桜さんのサインを「さくらアンジェ」と読んでしまうのは、私だけであろうか？（富山県／西村信彦クン）

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

極私的ゲーム評

聖夜物語

ハドソン
スーパーCD-ROM²
'95年12月22日発売　7800円(税別)

読者評価			
総合	24.239(47)		
キャラクタ	音楽	買い得	
4.297(11)	4.007(81)	3.963(39)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.724(144)	4.094(76)	4.152(23)	

奥が深い

全体的にはわりと楽しめた。1つのシナリオしかやらないと少し物足りないが、4つすべてやるとけっこう密度は高い。僕はRPGは3回クリアするが、そのつもりで4シナリオやれば相当長い時間、飽きずに遊べる。背景はスーパーファミコンのRPG並みにキレイだしビジュアルが少ないのも、かえってテンポが速くなって良かった。これで「天外魔境II～」並みのド派手な演出があると、さらに良かったが。戦闘は回数こそ少ないが、プレイヤーがどんな戦い方をしたかによって成長の仕方が変わってくるので、その分奥が深い。ただ、ホルクス集めや金稼ぎに時間がかるので、それらを戦闘で手に入れるようにしてほしかった。ところで、これはハドソンのRPGに共通の問題だが、他のキャラはよくしゃべるのに、主人公だけ一言もしゃべらないのは変。感情移入しやすいようにとの考えだろうが、これは逆効果。どうせなら主人公を職業別に性格づけして、シナリオによって言葉遣いなどが変わってくるという設定だとおもしろかったと思う。でもいちばん許せないのは、オルガの婆さんの存在。魔法使いならともかく、何もあんな婆さんを戦闘の中心になる戦士にしなくてもイイじゃない。アダルト過ぎて感情移入できないよ。僕なら絶対、美人の若い剣士にしたね。キャラはRPGの命だから。あ、ファンの人がいたらゴメンナサイ。

(埼玉県／TORAOHクン)

「オレは聖夜にコレを攻略してたんだ…。オルガの強烈な顔を見ながら過ごしたイブの夜…」とは、軍師らんまる師。寂しいねー。でもまどかは、この夜に自転車で転んでケガしたんだっけなあ…。顔面強打、腕に全治1ヵ月、血だらけ…(⇦関係ないけど)。

ツボは押さえてる

なんじゃ、あの中途半端さは!? テーマと話がちっとも解決しとらんぞ。キャラの性格と名前の設定に酔い、走っただけで正体や未来はハッキリわからずじまいな奴ばかり。ビジュアルは静止画と文字ばかりで小説くさいし、アクセスと操作性も悪いぞ。それに職業を変えるだけの内容で同じ物語とレベル上げを4回もやり直すのは酷なだけでは？　確かに『エメラルド　ドラゴン』と違い、客観的視点でなく、主観的プレイヤー重視型へと改良されているし、世界観の魅力や戦闘の緊迫感とシナリオ展開の妙など、RPGの要所は押さえてる。しかし、あまりにも演出とラストがショボすぎる。まあ「おもしろさのツボはあるが、かなり作り込みの甘い作品」というところ。しかし、いちばんの問題は、このデキでこれだけ発売を待たせたコトだ。

(大阪府／如虎の凌クン)

ちょっときつい意見だけど、一番売れてるのよねでも、この半端な感じは、もしかして『～2』を出す予定なのかな(笑)。㋕どうしてもクリスマスに発売したかったのよォ。

こだわりが光る

最大の特徴である「育ての親によって職業が変わる」システムは期待外れだった。プレイヤーが感情移入できるように主人公が話さないようにしたスタッフの意図はわかるが、そのため職業別に設定されていたハズの性格がまったく表に出ず、逆に感情移入できない。『イース』のように無人格な主人公も味があっていいが、この『聖夜～』は主人公が話してその性格を表に出すべきだった。しかし反面、常に緊張感のあるイベント的戦闘シーンは、従来の「おざなり戦闘」を打破するものだと思う(最終ボスがいくらなんでも弱すぎるが)。オープニングの雪上の足跡がついては消えていく演出や、音楽に合わせて淡々と流れる美しいビジュアルシーンなど、スタッフのこだわりが光る点もいくつもあり、とても丁寧(ていねい)に作られたと、好印象を受けた。そして、これだけは言わせてもらいたいのが音楽。本当にすごく良かった。今まで聴いたゲーム音楽の中で、いちばんのお気に入りだ。PC-FXへのリメイク移植を希望します。もし、実現すれば…PC-FX買います(本気)。

(富山県／破れ奉公'96クン)

足跡が消えていく演出は凝ってるなー、って思った。㋕お姉様、マーシュに拾ってもらえずにィ、何度もやっていたわよねエ。㋮だって、タイミングよく泣けなかったんだもん…。で、音楽だけど、本当に良い♡　東芝EMIから出ているCDを、年末にずっと聴いていたの♡　㋕腕ケガしちゃ、それくらいしかできないものねエ。

物足りない

はっきり言って期待ハズレ。音楽、ストーリーはすごく良かったのに…。戦闘が超ムカツク。ダメージ与えれば、すぐ回復させるし、こっちの攻撃はすぐよけられるし、1回の戦闘が長すぎる。それなら、ランダムで敵が出たほうが良かった。それと、ホリクスによる魔法も良くない。回復魔法を使っても攻撃魔法の使用可能な回数が減るのがツライ。恒久型を手に入れるまでは、本当にツラかった。ホリクス集めも面倒。1回森に入って取れる数が少ないので、たくさん集めるのにも時間がかかる。お金を出してもらえるところもあるが、そのお金も限られているので自由に買い物もできなかった。洞窟で拾えるが、やっぱり時間がかかる。最後はエンディング。これもつまらない。物足りない。「えっ、これだけ…」って感じだった。僕は魔法使いで始めたけど、とてもあと3回やろうという気にはなれなかった。全体的にちょっと残念なデキだった思う。

(愛知県／壁谷光クン)

確かに育ての親は選べても、最後のほうは同じだから、4回は遊べないかなァ。でも、安心してプレイできるRPGだよねエ。つまる部分も少ないしィ。

細部まで丁寧

待つこと1年、ついにこの日がやってきた。最初のプレイは、やはり王道(?)のシスターマリアだろう(笑)。ああっ、こんなキレイな人に育ててもらえるなんて…失礼。プレイしていて気づくのは、細部にわたり実に丁寧に仕上げられているということ。さすがはハドソン、こういった気配りが信頼を築きあげていくのだろう。敵との不必要なバトルがないため、ダンジョンには仕掛けがいっぱい。言ってみれば「パズルRPG」。とくに終盤の…って、詳しくは言えないか。けど一言、「既存のゲーム中、もっともカエルらしいカエルだ」。少し視点は変わるが、販売方針も評価したい。緒方恵美、井上喜久子といった豪華声優陣を起用しながらも、それを表に出さない(CDケースの外帯をはずして初めてわかる)奥ゆかしさ(?)。あくまでも内容で勝負しようという姿勢は、他のメーカーも見習うべきではないだろうか。(東京都／かえるの使いクン)

「アフレコ時は画面どころかイラストもなくて、キャラがつかめなかったという話。もしかしたら、声優さんも演じたコト忘れてるんじゃないかなあ」というのは、編集部員O君。よくあることらしいけど、声優さんというのも、大変な職業なのねえ。

読者評価点

読者評価点の○カコミは、'96年1月29日までに発売されたPCエンジンとPC-FXのゲームソフト650本中(LD-ROM²ソフトは除く)の順位を示します。
SCD…スーパーCD-ROM²　FX…PC-FX専用ソフト

ゲーム名	媒体	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
ときめきカードパラダイス　恋のロイヤルストレートフラッシュ	FX	1月26日	18.633(581)	3.733(325)	2.900(618)	2.633(639)	3.166(519)	3.166(542)	3.033(552)

●①この前、留守電に知らないオバサンの声で「お父さんが危ないから、帰って来てくれないかと思って電話したんだけどね…」というメッセージが入っていた。怖かった。②そのときのわが家の留守電応答メッセージは、藤崎詩織を使っていたことに気づき、もっと怖くなった。(埼玉県／大宇宙碧クン)　●まどかさんが顔も腕も包帯だらけだと知り、可哀相にと思いながらも、心のどこかで『エヴァンゲリオン』の綾波レイの姿を想像してポッと赤くなってしまう、包帯フェチの僕。(福島県／桜桃太郎クン)

アニメフリークFX Vol.2

NECホームエレクトロニクス
PC-FX
'95年12月22日発売　6800円(税別)

読者評価			
総合		22.093(215)	
キャラクタ	音楽	買い得	
4.201(149)	3.586(256)	3.375(304)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.605(235)	3.288(456)	4.038(44)	

ゲームを入れて

アイドルフリークとミニゲームはいらない。セリフ入れても気持ち悪いだけだし、ミニゲームもつまんない。どれだけのデータ量を使ってんだか。本当にアニメだけだもんな。コンパイルの『ディスクステーション』みたいなのを期待してたが、裏切られた感じ。『プライベート・アイ・ドル』と新作紹介だけに6800円は出せないなあ。連載アニメもいいが、連載ゲームもやってほしい。というより、やるべきでしょ。制作はあの会社がやってるんだから、『マジクールFX』とかいって、魔法やアイテムを探して時間を競うような、ユーザーが本当の意味で参加できるゲームを入れるべきだと思う。　（千葉県／ライトニング・サーガクン）

いっそ「守護聖様とデート」を入れれば？　イッちゃってる人は喜ぶことうけあい。うひゃひゃ♡(⇦イッちゃってる人)

すごい技術

絵や写真がなめらかに動く。すごい技術ですね。これで『モータルコンバット』ができたら…独り言です、失礼。声優データの細かさも驚いた。ワイドショーや昔のお笑いのナレーションまで入ってる。が、ホメるのはここまで。「アニメ・声優ファンのための情報ソフト」という雰囲気はわかるが、それにしても高価。サターンやプレイステーションで5000～6000円でゲーム売ってる人は「俺たちゃやっとの思いでゲーム売ってるのに、ある程度客が見込めて安定してるよな。しかもゲームじゃなくてアニメで。不公平だ」という気持ちなのでは？（北海道／近藤正竜クン）

結局ゲームじゃないから目くじら立ててもねェ。㋮だから守護聖様とデート…。㋠もォ、うるさいってば、お姉様。

アンジェリーク Special

光栄／NECホームエレクトロニクス
PC-FX
'95年12月22日発売　7800円(税別)

読者評価			
総合		22.169(210)	
キャラクタ	音楽	買い得	
4.152(168)	3.610(243)	3.491(251)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.491(301)	3.728(237)	3.694(160)	

お見事！

お見事。女のコ向けってコトで、システムを簡単にしたのが良かったんでしょうね。…いや、女のコがバカだと言ってるんでなく。そーゆーコトに頭使うより、キャラクタや世界の雰囲気のほうを重視するでしょ、女のコって。その雰囲気やキャラクタ作りは本当にお見事。ファンが多いのも納得ですね。システムが簡単とは言っても、シンプルなだけでおざなりになってないんで、こちらもお見事。ただ、移動スピードが遅く、フラストレーションが少したまりましたね。ボタンの反応も少し重いし。まあ、そんなの小さいコトですけど。PC-FX持っているなら、男でも買うべきでしょう。損はしないと思います。　（東京都／片雪佐奈香クン）

「私には十分ムズかったけど…もしかして、バカ？」とは、編集部の魔女サン。「『同級生』と似てるようで全然、違うよね。女の子はHなしでも、ここまでハマれるんだなぁ」とは、仙台のくまサン。…確かに18禁の『アンジェリーク～』…イヤかも(汗)。ちなみに、編集部では軍師らんまる師とO君が「とてもじゃないが、この世界には耐えられない」そうです。

アニメを増やして！

いろんな雑誌で「アニメーションをふんだんに使用」と書いてましたが、スーパーファミコン版とさして変わらず、ガッカリ。公園の噴水前や木陰、花畑や主人公の部屋でのおしゃべりなど、肝心な部分のアニメシーンの声がないし、全キャラがほとんどセリフを話さない。女王やパスハやサラにも話をしてほしかったです。アニメシーンもほんの少しだけだし、話すたびに音楽が止まってアクセスに時間がかかるのも難点。それにスーパーファミコン版と比べ、プレイヤー側と仲の良かった守護聖となかなか恋愛ができません。あれでは、慣れていない人は大変。ずっと神経が張りつめた状態でプレイしてて、疲れます。育成を適当に済ませたいときもあるし、育成にばかり集中させるようなシステムはどうかと思います。あと、キャラがあれだけ魅力的なのだし、もう少しそれぞれの人間味に触れられるようなストーリーにしてほしかったです。『～2』が出るなら、そのへんに重点を置いて、ゆったりと楽しめる内容とシステムにしてほしいです。アニメシーンも、もっと増やしてほしいです。　（神奈川県／木村江里佐サン）

「笑った～。マルセル、男をほだしまくりっ！　男は大体、マルセルにほだされるのよね」と、仙台のくまサン。確かに女性陣には人気がないかも…？　檜山P子サンも「誘う気も起きないほどお子様。〝やめてくださいよ～、2人とも〟の声だけでダメ！　やっぱオスカー様よ、お嬢ちゃん（⇦バカ）」だって

まどかももっと話してほしかったなあ。でも、難易度は軍師らんまる師によると、「スーパーファミコン版よりは簡単。ラブラブフラッシュ1回で、その守護聖様が訪ねてくるもん」とか…？

サイコー♡

いやー、ハマッた、ハマッた。寝る間を惜しんでゲームしたの、『ときめきメモリアル』以来だ。オープニングからなかなか見せてくれるし、音楽も乙女ちっくで、もうサイコー。両刀使いの俺としては、マルセルが好きなんだが、そのマルセルに「だって大好きなんだもん」と言われた日にゃあ、頭の中でイケナイ妄想をしてしまった(ホモではない)。ただ女王以外のエンディングが妙に短いし、守護聖が力を使うときに出るビジュアルも慣れれば見るのが面倒臭くなる(消すことはできるが)。それに少し操作性が悪い。とまあ、これくらいの悪い部分もあるが本当におもしろいから、一度プレイしてみて！　あ、そうそう。男性がこのゲームを買うときは、周囲の目に注意！(笑)　（岡山県／ターボクン）

アナタ、血液型B型？　ウワサだとォ、B型は自分が男か女か判断できないんだってよォ。㋮それ、まどかのコト言ってるの？(⇦B型の人)。㋠だってお姉様は最近、クラヴィス捨ててオリヴィエに浮気してるじゃなーい。㋮オリヴィエが好きになるのは、女の子として正常。男っぽくないわ。㋠まァ、お姉様は男っぽくはないわよねェ。オヤジっぽいけどォ。㋮…。

◀大阪府／美影悠クン

絶対に買い！

まず、PC-FXで発売してくれて喜びを感じた。ありがとう、光栄。しかも『～2』の発売もあるらしいし、またまたビックリ。さてゲームは、何とも普通の育成シミュレーションらしくなくて視覚的に楽しいし、豪華声優を起用しているらしく（友人の話)、それだけでも楽しい。細かいコトを言えば、育成していくと家が建つが、その効果音が遅れて響くとか、アクセス時間が短いのはイイが、回数がチョコマカあるのが気になる。まあ、大したことじゃないが。あと、完全移植らしいので、PC-FX版の特典としてもっとイベントやミニゲームをつけてほしかった。デモシーンや音楽などPC-FXの力を改めて実感しちゃったよーん。感動するぜ！　PC-FX持ってないやつ、ハードしか持ってないやつ、絶対買いだ(NECの回し者)。『～2』にも大大大期待だぞと。　（福岡県／テリー超愛しているクン）

サターンやプレイステーションでも出すよォ。さすが光栄、商売上手(感心)。

●①近況報告。A「僕の家にはスーパーファミコンがあるので、『ドラクエVI』をやりまくっています」。僕「僕の家にはPCエンジンがあるので、『同級生』で犯りまくってます」。②あったらコワイ、『同級生』のパッケージについている「エイズ撲滅キャンペーン」マーク。③あれだけヤリまくって、誰1人妊娠させなかった卓郎君って、実はものすごくクジ運が悪いんじゃないでしょうか。（東京都／杉太寿限無クン）　●書道用の下敷きを忘れ、雑巾を代用品として使ったA。（東京都／南部智昭クン）

同級生

NECアベニュー
スーパーCD-ROM²
'95年11月23日発売　8800円(税別)

読者評価			
	総合		24.036㊿④
	キャラクタ	音楽	買い得
	4.558㊱	3.764⑲	3.882㊻
	操作性	熱中度	オリジナリティ
	3.661⑰	4.183㊽	3.985㊿①

幸せ者♡

良かった、の一言に尽きる。すべてのセリフをしゃべらないなど多少の不満はあるものの、そんなものは吹っ飛ばせるほどのデキ。気になっていたHシーンもパソコンほど過激ではないが、雰囲気は十分だし。このゲームは「Hがすべて〃」でもないと思うので、満足している。あとエンディングの「Memory」が超泣ける〃　1回目をクリアして（相手はちはるちゃん）この曲が流れたとき、涙が出るほど感動した。初回出荷バージョンを買えた人は幸せ者やと思うぜ〃　（大阪府／猪鹿蝶クン）

いい曲よね♡　「レコーディングで生で聴いて、感動した」とは、編集部員O君。

2回目で本命

これだけ話題になったんだから、5回はプレイできると思ったら、とんでもない！　2回で飽きちゃった。まあ、2回目で本命のよし子先生をモノにしたせいもあるけど。同じような行動、同じようなセリフ、同じ強制イベント…。プチッときて、1週間足らずでPCエンジンに電源を入れなくなった。それに、くるみのエンディングには、ムカッとくるものがあった。現代女性を象徴しているようで…（ちはるちゃんを筆頭に、女性陣の口舌に殺されそう…）。

（静岡県／吉川左京クン）

ゲームに出てくる女と、一緒にしないでよオ。ね、お姉様？　㋮本命を落として終わりなんてロマンチストね、左京クンって♡　まどかは、1回のプレイで何人落とすかに命をかけてるのに。㋠話を振る人を間違えたわァ…。

便利♡

良いと思ったところは、セーブファイルが4つあること。パソコン版は1つしかなく、真子先生とHする前にセーブして、亜子さんを攻略するなんてコトできなかった。そこで世のパソコンユーザーは、セーブ用ディスクをコピーして「美沙DISK」「美穂DISK」とか個別のディスク作ってプレイしてたワケ。しかし、これやるとハードディスクが使用できないので、しょっちゅうディスクの入れ替えがあり、すごくストレスがたまった記憶がある。PCエンジン版はセーブファイルが4つあり、ディスクの入れ替えもなく、すごく良かった。キャラクタ、シナリオについてはエルフの力だから、何も言うまい。（富山県／まやれーとクン）

セーブファイル4つあれば、全員のエンディングが見られるもんね。でも「美紗DISK」とか作るのも、楽しそう♡

多部田氏直撃！　同級生　Q&A

先月の予告どおり、『同級生』についてのみなさんからの質問をプロデューサーの多部田さんに送り、直接答えていただきました。予想以上の質問の量と多部田さんの丁寧なご返答のため、予定のスペースを大幅にオーバー。そのため今回掲載できなかったものは来月号に続けて載せることになりました。諸般の事情ですべての質問に返答をいただくことはできませんでしたが、多部田さんがどのような思い（苦しみ？）のなかで、この『同級生』を制作なさっていたかを、片鱗でも読者の皆様にお伝えできればさいわいに思います。

♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡

Q.『同級生』がなぜ18歳以上推奨に変わってしまったのか教えてください。また貞子先生とぶつかるときに見える下着の、書類に隠れている部分が、以前写真で紹介されたときよりも多くなってしまったのも謎です。年齢が上がったのになぜこんなことになってしまったのでしょう。

（群馬県／一場貴光クン）

PCエンジン版『同級生』は当初NECアベニューの自社規制で「15歳以上を対象」に開発を進めてきました。開発が中盤を経過した辺りでNECホームエレクトロニクス内に倫理規定委員会が設けられ、「各社であいまいだった自主規制だけではなく、統一された水準を設ける」べく活動が開始されました。しかし基準としては「規制なし」と「18歳以上推奨（以下18推奨）」と「18歳未満禁止（以下18禁）」の3種類しかなく、「全年齢を対象としていないなら18推奨」というお達しのもと、「18歳推奨」となりました。なお貞子先生の下着は当初の露出度だと「18禁水準」ということで、何とか「18推奨」にすべく苦肉の策で書類に動いてもらった次第です。実はこの程度の微妙な修正は他にもいくつかあるのですが…。さあ、PCエンジンファンのバックナンバーを片手に探してみよう！

Q.「バックアップRAMがいっぱいです」の警告画面の美沙の姿はゲーム中で見られないのですか？

（千葉県／平晴春名クン）

警告画面の美沙は…そうです。美沙は開発当初は最後まで行き着ける予定で、竹井さんに原画を描いていただいたうえにグラフィッカーさんにもドット絵を仕上げていただいたのですが……台本を仕上げる段階で、何故か卓朗が美沙を抱きたがらなくて…。きっと彼くらいの恋愛のエキスパートになると、「居心地のいい関係」の大切さも知っていたのでしょう。

おたより待ってます♥

リーダーズランドでは楽しいおたよりを募集中♡　待ってるヨ♡

みんな、お見舞いハガキをどうもありがとう♡　おかげ様で包帯も取れ、顔の傷も残らずに済みそうです。…それにしても不自由なモンですね。服着るのも大変だし、お風呂にも1人じゃ入れない（母親とソープ嬢ごっこ状態…失礼）。改めて健康のありがたさを感じました。ところで、ねずみ年は干支の最初というコトで“古いものが終わり、新しいものが始まる”年なんだって。だからお葬式も多いとか（オイ…）。まどかもボケキャラに別れを告げ、落ちついた大人の女性（キャー!!　⇦バカ）になりたいもんですねえ、ハイ。㋮

お姉様、指が動かないから原稿書きツラそうだった。でもいちばん辛かったの“ケガ禁酒”でしょ。だから進級祝いまだなのよ、私ィ。まァ、心配事もひとつ減ったしィ、何より健康でいられるのは幸せね。これからもがんばりまーすウ。㋠では、来月♡（まどか&ちはる）

あて先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM PCエンジンファン編集部
リーダーズランド係

●PC-FXと書かれた封筒が届いたが、ファンクラブの会報だろうと思い、放っておいた。その翌日、PC-FX本体を2万9800円で買い、帰宅してその封筒を開けた。そこには「PC-FX＋アニメフリークvol.2＋ロルフィーカレンダー＝3万3800円」と書かれた紙が！　しまった、昨日のうちに封筒を開けておけば良かった…ガックシ。（神奈川県／雪乃霞クン）　●2月号P.40のまどかサンのコメントについて…「隠しメーセージ」って角肉ですか？　それとも粗挽き？（神奈川県／竜聖騎士　西園王クン）

あの感動をもう一度!!

攻略大全 オールディーズ Oldies 第12回

ドルアーガの塔の巻

GAME DATA

メーカー名 ナムコ
'92.6.25発売 Huカード
価格 6800円(税別)
中古価格 490円(税別)
(2月15日現在 メッセサンオー)

一部のゲーマーに絶大なる支持を受けた『ドルアーガの塔』。PCエンジン版は、見た目や難易度などを変更、リメイク版になる。

◆ギルはカイを救うため、60階の塔を登っていくのだ

ユーザー泣かせのアクションRPG

業務用『ドルアーガの塔』は、非常に難易度の高いアクションRPGだ。何が難しいかって? それは各フロアに隠された宝箱の出現条件。普通では想像もできない行動を取らないと宝箱は出現しなかったのだ。業務用で攻略本を必要とした数少ないゲームの1つであろう。

PCエンジン版は、難易度によって変化するが、宝箱の出し方のヒントが出るようになっている。

◆◆主人公ギルは、宝箱のアイテムによって成長していく。必ず入手すべし!!

必要なテクニック

今回は、一番難易度の高い「プロゲーマー」を攻略。宝箱の出し方は、下の表を参照して欲しい。

さて、どの難易度でも同じだが、クリアするために必要なテクニックがある。それが、「剣を出したまま魔法を防ぐ」というテクニックだ。剣を出したとき、ギルの左側に盾が移動するという特徴を利用し、魔法攻撃を防ぐというもの。また、通常のテクニックとして、攻撃は必ず後ろからおこなうようにしよう。

剣を出したまま魔法を防御!

◆魔法が飛んで来たら、ギルを左側に向かせる!

攻撃は後ろからプスっと刺す

◆攻撃は後ろから。正面だと体力の減りが早い

プロゲーマーレベル 宝箱の出し方一覧

階	出し方	中身
1	グリーンスライムを倒す。	カッパーマトック
2	ブラックスライムを倒す。	ジェットブーツ
3	RUNボタンを押す。	シルバーチャイム
4	敵を全滅させる。	ブックオブマップ
5	扉を開く。	ホワイトスウォード
6	鍵を取らずに扉の前を通る。	レッドラインシールド
7	外壁にマトックをふるう。	レッドラインアーマー
8	扉にマトックをふるう。	ゴールドチャイム
9	同じ魔法円を続けて5回通過する。※1	ホワイトガントレット
10	一度も剣を抜かずに鍵を取る。	シルバーマトック
11	剣を抜いたまま5秒間歩き回る。	マッチ
12	ブラックスライム、ドルイド、ゴーストの順に倒す。	レビテイトブーツ
13	ゴールドチャイム、シルバーチャイムの順に使う。※2	ブックオブキー
14	剣を3回抜き差しする。	マッチ
15	キャンドルの付いている壁をすべて壊す。	エメラルドネックレス
16	敵を1匹も倒さずに鍵を取る。	スピア
17	剣を出した状態で、盾で呪文を受ける。	キャンドル
18	ちょっと剣を出す。	ブルーヘルメット
19	ある1点(5・8)を通ったあとスタート地点に戻る。※3	ブックオブライト
20	5秒間壁に突き当たっている。	ファイヤーシールド
21	右に7回、左に1回、右に7回方向キーを入れる。	ゴールドマトック
22	左上の隅で何かアイテムを使う。	ドラゴンスレイヤー
23	シルバーチャイムを使い、静かな時に扉を開ける。	ブラックナイトアーマー
24	真っ暗にして鍵を取る。	シルバーミラー
25	宝箱なし。	なし
26	振り向かず15秒間歩く。	ルビーネックレス
27	壁を3回壊す。	ムーンウォーカー
28	剣を出さずにクオックスにあたる。	ブロンズキー
29	ウィスプが出てから鍵を取る。	リフレクトシールド
30	Ⓘボタンを5秒間押し続ける。	スペルキャンセラー
31	ムーンウォーカーをはいて鍵を取る。	レッドリング
32	上右下左と向きをかえるのを3回続けておこなう。	ホーリーアーマー
33	ドルイド、メイジ、ドルイド、メイジの順に倒す。	バランス
34	タイマーが30の時に剣を出す。	ブルーガントレット
35	すべての魔法円をレビテイトブーツでまたぐ。	シルバーキー
36	敵を1匹も倒さずに扉を開ける。	アンク
37	ブラックナイトを倒す。	グリーンクリスタルロッド
38	じっとしていると出る。	バランス
39	呪文を15回受ける。	ロケットブーツ
40	スペルキャンセラーでハイパーナイトを倒す。	アンク
41	ある2点(2・9)(6・9)を通過する。	サファイヤネックレス
42	鍵を取ってから外壁にマトックをふるう。	バランス
43	扉を開けてから外壁にマトックをふるう。	ホーンドヘルメット
44	レビテイトブーツをはいて剣の抜き差しを3回する。	ゴールドキー
45	アイテムが登録されていない状態でⒾボタンを押す。	レッドクリスタルロッド
46	左上隅で外壁の方を向いて5秒間じっとしている。	バランス
47	HPをMAXの1/16以下にする。	ブルーラインシールド
48	ドルイド、メイジ、ソーサラー、ウィザードの順に倒す。	ブルーリング
49	ムーンウォーカーをはいて敵に突っ込む。	バランス
50	HPをMAXの1/8以下にする。	エクスカリバー
51	マトックを外壁にふるうことなく使い切る。	ゴールドミラー
52	敵を全滅させる。	バランス
53	リザードマン、ミラーナイト、ハイパーナイトの順に倒す。	ブルーラインアーマー
54	ホーリーアーマーで呪文を3回受ける。	アンク
55	宝箱なし。	なし
56	扉を開け、タイマーが10になると出る。	空箱
57	サキュバス(にせイシター)を剣で刺す。	ブルークリスタルロッド
58	マトックを使わずに鍵を取る。	ルビーメイス
59	宝箱なし。	なし
60	宝箱なし。	なし

※1=一度魔法円を通過したら、ほかの魔法円を通過してはいけない。※2=入手したアイテムは、セレクトボタンで選択可能に。※3=このゲームは、フロア上の場所を、X軸とY軸によって表示している。例えば、19階の(5・8)とは、X軸5、Y軸8を表している。X軸とY軸の基準は左上。X軸は縦を、Y軸は横を示している。

はみ出し情報 パスワード入力画面で「PQ7EP QXA7Q 7A5A6」と入力すると、ギルの勇気の値が99になる

クリエイター

予備知識 基礎編

ゲームクリエイターをめざす人のための連載を今月号から強化していくことになった。まずは、でべろのおさらいから。

（文・構成　奥義之）

でべろに必要なもの

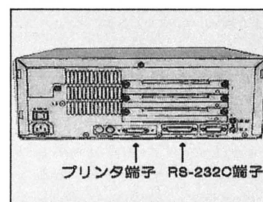
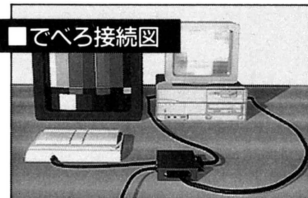
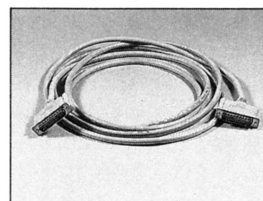
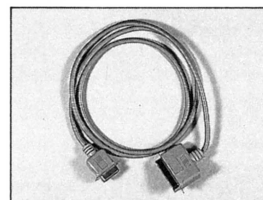
でべろはプログラムを作るパソコンと、作ったプログラムを実行するPCエンジンとをつなぐシステムだ。ここではでべろシステムを作るための個々の要素を紹介していく。

まずパソコンには、NEC製のPC98シリーズが使用できる。機種はVX以降、CPUは最低限286を搭載したもの。最新のX−MATEやバリュースターなど、ペンティアム搭載のシリーズは、もちろんOKだ。また、でべろのコマンドを動作させる基本ソフトとして、DOSの3.3C以降が必要となる。これも最新のWindows95が動作する機種は、MS−DOSモードで再起動することで問題はない。

PCエンジンはスーパーCD−ROM²対応のもの。これをでべろBOXとケーブル2本を使ってつなげるのだ。価格はケーブル2本で、大体2000円〜5000円程度だろう。

プリンターケーブルはパソコン側のコネクタの違いで2種類あるが、ハーフ36ピンから旧来のフルピッチ14ピンにするアダプタが、別売（2000円ぐらい）されているので問題はない。

RS−232Cケーブルには、ストレートケーブルと、クロス（リバース）ケーブルの2種類あるが、このうちのストレートケーブルを使用する。モデムなどとつなぐタイプだ。

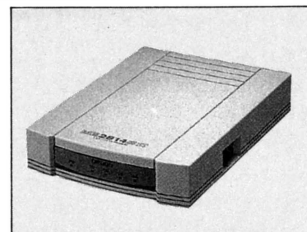
これらをつなげたあとに、PCエンジンにでべろシステムのCD−ROMをセットして、完成となる。

プリンター、RS−232Cポートを使用する

パソコン側のコネクタが2種類あるので注意

モデムとつなぐストレートケーブルを使う

プログラムとマニュアル、ツール類が付属

パソ通で最新情報をGET!

でべろはパソコン通信によるBBSでのサポートを行っている。このサービスを受けるためにはパソコンのほかに、右の写真のようなモデム、電話回線、通信用のソフトウェアが必要だ。サポートはニフティサーブで行っている。PC−VANは準備中である。今流行のインターネットとは違うが、そのうち開きたいね。

電話音声を信号に変換するモデム

```
<Future Labo. Station>     SFULABO
FORUM>MES

番号  発言 (未読)   最新    会議室名
 1     32 (   0)   01/25   Future Labo.から－読んでネ(^^)－read only
 2     15 (   0)   01/01   こちら情報局    －業界の話題 －read only
 3    113 (   0)   01/20   情報局 Q&A      －教えて☆   －
10    168 (   0)   01/28   サロン          －free talk  －
11    228 (   3)   02/03   ゲーム制作心得  －プログラム －
14     85 (  19)   02/05   でべろ          －やるぜ☆   －for User
15     24 (  10)   02/04   でべろ Q&A閲覧室－これでＯＫ －read only
18     40 (   0)   01/30   作品応募&評価   －どうかな(^^－from LIB
>14
CCS(N)>MRE
- SFULABO  MES(14):でべろ              －やるぜ☆   －for User 96/02/05 -
00067/00085 GBD                          IBM 互換機用差分不具合について
(14)   96/02/02 22:33  00059へのコメント  コメント数：1

初書き込みです。宜しくお願い致します。
私、先日「でべろ ver 1.02 の IBM 互換機対応差分」をライブラリに投稿いた
しました、藤田　望と申します。
さて早速ですが、投稿した差分について、EDTPLT.EXE と EDTRAM.EXE と
EDTVRAM.EXE の三本が動作しない不具合が見つかりました。
原因は各コマンド内部で使用しているキー BIOS 呼び出しへの修正を忘れてい
たという情けないものです。
先の差分を既にダウンロードされた方は以上のコマンドについて使用しないで
ください。修正版は近日中に再投稿致します。
```

ニフティ内、フューチャー・ラボ・ステーションにでべろの会議室を設置している

```
番号  ID      登録日付  バイト   参照   データ名
 10  GBD     96/02/05  129176    4 B でべろ ver.1.02 IBM互換機差分 rev.0.01
  9  GEH     96/02/04    9891    7 B ﾊﾞｲﾅﾘｰからﾃｷｽﾄへ変換  bin2db.exe ver0.01
  8  GEH     96/02/04   10086    7 B ﾊﾞｲﾅﾘｰからﾃｷｽﾄへ変換  bin2dw.exe ver0.01
  7  SPN     96/02/03   23198    6 B でべろ ver.1.02 SLAVE.EXE for PC98ｼﾘｰｽﾞ
  6  QZC     96/02/02   11719   12 B 日本語ラベルＡＮＫ変換 for PC98
  4  GEF     96/01/26   33074   16 B でべろメニュープログラムソース
  3  GEF     96/01/26   60518   10 B MSX シリーズ用でべろツール類ソース
  2  GEF     96/01/26   62188   21 B PC98 シリーズ用でべろツール類ソース
  1  GEF     96/01/26   16994   16 B でべろシステム 1.02 ソース
```

ライブラリには、でべろの最新ソースに加え、IBM互換機用の差分が早速登録されている

Windowsとでべろとの相性は？

新しいパソコンでは、起動するとWindows95が起動する。ところがこれは、でべろの通信プログラムと非常に相性が悪い。でべろはWindowsのDOS窓ではなく、DOSで再起動して使用してほしい。

一般にDOSよりも動作が重い

クリエイターー養成講座

CG編 コンピュータ・グラフィックス(CG)、コンピュータで絵を描いてみたいという人に向けた連載記事だ。普段は紙に描いている人も新しい画材に挑戦してみては?　(文・構成　Orc)

パソコンでCGを描くための装置

パソコンでCGを描くには、最低限パソコンに手の動きを伝えるマウスと、グラフィックツールというソフトを用意する必要がある(パソコンに付属しているものもある)。

マウスの代わりにタブレットという板とペンを組み合わせた装置を使うこともあるが、これはフルカラー(1670万色)環境で威力を発揮するといっていい(便利だけどね)。

スキャナという、原稿を直接読み取る装置もある。たとえば紙に描いた線画をスキャナでパソコンに取り込み、その線画を元にパソコン上で色をつけたりできる。カラー原稿を取り込むこともある。でべろに使うは、パソコン上で描いたものを使用する。PCエンジンの画面は、16色のキャラクタを組み合わせて作られているので、PC-98標準の16色の環境で十分だが、フルカラーを扱おうとすればWindowsアクセラレータやフレームバッファなどを装備する必要が出てくる。Windows対応のパソコンではWindowsアクセラレータは内蔵されている。

マウス

マウスを持って机の上などですべらせるように動かすと、下部についたボールが移動した方向と距離を読み取り、手の動きをパソコンに伝える入力装置。グラフィックツール以外にも、Windowsの運用や多くのゲームにマウスを使うので、持っていて損はない、というより必需品。1000円～8000円程度。

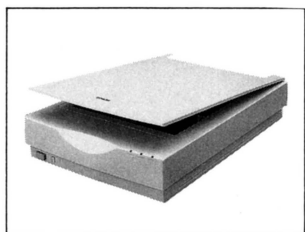
⬆CGを描く最もポピュラーな入力装置だ。写真はロジテックのPilot Mouseというマウス。6500円

タブレット

タブレット・デジタイザという特殊な板の上を画面に見立てて、専用のペンで入力する装置。鉛筆や筆を使う感覚で、入力がしやすい。ペンは筆圧を感知するものもあり、筆圧感知をサポートしているグラフィックツールで使用すれば、多彩な表現を入力することができる。1万5000円～3万円程度。

⬆ワコムのArtPadII。対応しているグラフィックツールの種類も多い。2万2500円

スキャナ

原稿を直接読み込んで、そのままグラフィックツールに取り込む装置。セットした原稿に光をあてていき、その反射を読んでいく、コピー機の上の部分と同じような構造をしている。写真のフィルムを取り込むときに使う透過原稿ユニットが用意されている機種もある。フィルム専用のフィルムスキャナもある。

⬆エプソンのGT－5000WINS。Windows用のツールがついている。5万9800円

グラフィックツールあれこれ

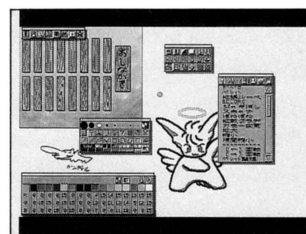
グラフィックツールは、一般にドロー系とペイント系に分かれる。ドロー系はCADなどデザインの分野に使われ、手描きのCGにはペイント系のツールが使われる。ここではPCエンジンの画像を扱うのに最も適している、ペイント系のツールの紹介をする。

ペイント系のツールでは、パソコン画面をキャンバスに見立て、その上にペンや筆、ブラシなどの効果を加えながら、好きな色で直接グラフィックを描く。またコンピュータならではの、ボカシやシャープなどのフィルタ機能、コピーや拡大縮小などのエディット機能も便利だ。

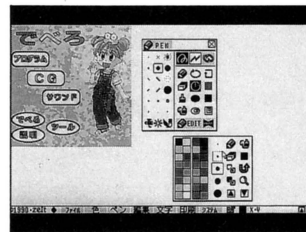
PC-98のグラフィック画面は、だいたい3種類考えられる。標準の640×400ドット16色画面、9821A－MATEの640×400ドット256色、Windows(いろいろな解像度と色数)の3種類だ。このそれぞれで、グラフィックツールも違ってくるが、最近はWindows対応のものが一般的。しかし、でべろには標準の16色ツールで今のところ十分だ。PCエンジンの業務開発用にCE(キャラクタエディタ)という専用のツールがあるが、特殊なハードウェアが必要で、でべろ専用に作られているグラフィックツールは残念ながらまだない。

ここで紹介しているツールは市販のグラフィックツールだが、パソコン通信などでお金のかからないフリーソフトウェアながら、かなりの機能を持っているものもあるので、探してみるといいだろう。

マルチペイント

PC98の16色専用の、C－Lab.(シーラボ)社のグラフィックツール。640×800ドットの画面を編集することができる。MAGというファイル形式に対応し、パソコン通信をしている人に、愛好家が多い。チャイルドメニューにたくさんの拡張コマンドを登録でき、その種類も豊富。DOSから使用できる。

⬆ペン先やパレット、ファイルなどのウィンドウを開きながらペイントする。1万4800円

Z's STAFF KiD98

ツァイト社のフルカラーグラフィックツール。現在はバージョン3.0ジョイフルパックとなり、多機能をほこる。むかしの16色時代からのノウハウを活かし16色からフルカラーまで対応している。値段も手頃で、CGをやってみたいというならお手頃かもしれない。Windowsにも対応している。

⬆BMPやTIFFなど基本的なファイル形式のほかに旧来のZIMにも対応している。2万8000円

Photoshop

Adobe(アドビ)社のフォトレタッチソフト。強力なフィルタを装備して、様々な画像形式に対応している。どちらかというと、手描きのCGよりも、デジタルフォトを編集する分野で活躍するツールだが、画像を扱うものでは定番ともいえるグラフィックツールだ。WindowsかMacintoshで使用する。

⬆16色～フルカラー、グレースケールまで、画像の大きさもメモリが許すまで幅広く対応。15万5000円

問い合わせ　ロジテック／03-3578-8688・ワコム／03-3985-7933・エプソン／0424-99-7111・C-Lab.／03-5991-1198・アスキー(ツァイト)／03-5351-8080・システムソフト(アドビ)／092-752-5264・ソフトウェア・トゥー(アドビ)／03-3797-9721・メディアビジョン(アドビ)／03-3222-6841・大塚商会(アドビ)／03-5281-0733

マルチペイントの拡張

でべろはシーラボ社のご厚意で、マルチペイントの試供版を収録している。この試供版でもなんとかグラフィックを扱うことができるが、現在の座標がわからない、フィクス&アンドゥ（ファイルへの書き込みとやり直しの機能）ができない、などという制約があり、実用にはやはり製品版を使いたいものだ。また、別売でマルチペイント㊙お楽しみセットPLUS(6400円)という便利なツール集もある。

しかし試供版でも、チャイルドメニューに拡張コマンドを組み込むことによって、飛躍的に使い勝手がよくなる。その拡張コマンドの一部をここで紹介する。これらの拡張コマンドは、パソコン通信で流通している。このページのコマンドはニフティサーブのFGALAVのライブラリに登録されていたものだ。拡張コマンドの組み込み方はかんたんで、

◆コンフィグファイルを変更してマルチペイントを起動し、チャイルドメニューを開く

「MPS. CFG」というファイルをエディタで書き換えればいい。このファイルの中に「*CHILD MENU」という、チャイルドメニューを登録している部分がある。ここに15を超えないようにコマンドを書き加えてやる。そのサンプルを下に示す。

MPS. CFG

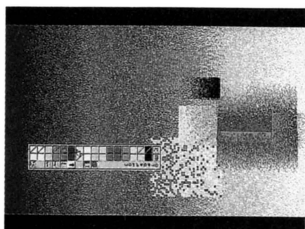
```
*-----------------------------------------------------------
*
*        Multi Paint System ver.1.0 試供版
*        Configuration File.
*        copyright (c) 1991,92 by Woody-RINN.
*
*-----------------------------------------------------------
*SYSTEM CONFIG

MickeyX          = 8
MickeyY          = 8
ScreenClear      = off
TitleDisp        = on
Communication    = on
ScrollBarMode    = normal
*ScrollBarMode   = extend
ExitTone         = off
*ExitTone        = 50

*CHILD MENU
ぼかし           = fog
フレア           = flare
エッジ           = edge 8
レリーフ         = relief 8
細線化           = thin
でべろview       = D:¥MPS¥dv.exe
gp0save          = gp0 -s -fk
拡張ルーペ       = ExLoupe
ROTATE98         = ROTATE98 -m
PASTE98          = PASTE98 -m
パレット整理     = palshake
指               = yubi +
拡散グラデ       = grad
```

拡張ルーペ

ドットを編集するために必要なルーペ機能。このソフトは、単なるルーペにとどまらない高機能で、キャラクタを編集するにはなくてはならないツールだ。16×16ドットごとに格子を描くグリッド機能、画面に表示されているパターンを取り込む、パターンスポイト機能も便利。

PASTE98

マルチペイントの試供版では製品版と比べ、エディット機能が制限され、コピー機能が使えない。その機能をチャイルドメニューから実行できるようにするツールだ。コマンドの実行の仕方によりアスペクト比（画面の縦横比）を変更することも可能だ。

グラデーション

グラデーションとは一定の方向に少しずつ色を変えて塗っていく手法だ。16色で使用するツールなので、256色やフルカラーと比較して、多少ざらついたグラデーションになるが、マスク機能をうまく使えば様々な効果を持つ塗り方を作り出すことができる。

でべろんのクリエイターなぜなにまんが

画・しまづ☆どんき

クリエイター養成講座

サウンド編

音楽を作ってみたい、興味がある、ゲームを作る上で知りたい、というクリエーターのためのコーナー。PCエンジンのソフトはCD-ROMなので、音楽CDと同等のクオリティを持った音楽の投稿も受けつけるのだ。そこで、パソコンを使った音楽制作を紹介していく。今回は道具の準備について。（文・構成　池田和代）

音を出すには音源と、それを鳴らすソフトが必要

みんなが普段耳にする音楽は、今やカラオケでさえ、多くのものがMIDIという規格を利用している。このMIDIはひとことでいうと、パソコンやシンセ等をコントロールするためのもの。よく小室さんがカッコよくシンセをいじっているアレだ。ここではそのパソコンを使った音楽作りをやってみようというわけ。

そこで必要な道具と、それらのつなぎ方を載せたのが下のイラスト。参考にしてほしい。

つなぎ方の基本は、パソコンと音源の間にMIDIインターフェースをつなぐだけ。このMIDIインターフェースはパソコンとMIDI機器（この場合は音源）の間に入って、MIDIの言葉（信号）の通訳をしてくれる。そしてMIDIインターフェイスと音源の間は専用のMIDIケーブルを使う。これもオーディオ機器と同じようにそれぞれのINとOUTを交互につなぐだけ。

あとは音源から出る音を聴くために、音源のオーディオ・アウトからスピーカーにつなげたり、ヘッドホンジャックを利用するなど自由だ。

次に、それぞれの道具の選び方について説明しよう。

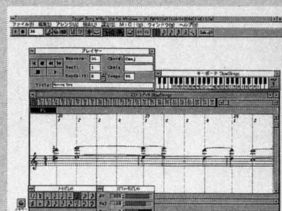
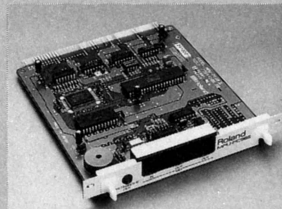
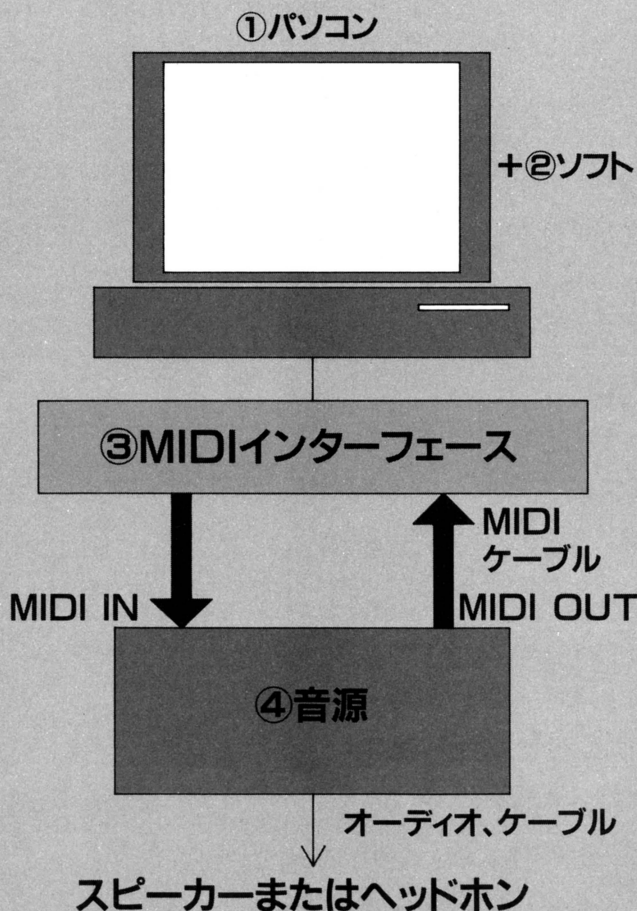
①のパソコン。実は何でもよい。機種も速さも最新のものでなくてもかまわない。でも、でべろも使うんだったら、絶対PC－98。

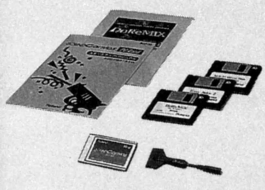
②のソフトは、2つのことに注意。1つめは、MS-DOS用、Windows用、Macintosh用など、パソコンを動かすシステム（OS）や機種別に存在するので、自分の環境に合わせること。2つめは、ソフトごとに音楽データの入力方法が違うので、自分がとっつきやすいものにすること。たとえば下の写真のソフトはマウスで音符をペタペタ張り付けて音楽情報を入力するタイプだが、別の方法として、キーボード（音楽用の鍵盤）などで一気に弾いて記録させてしまうタイプや、パソコンのキーボードで数値入力するタイプ、それらが混在したものもある。

③のMIDIインターフェイスはここ数年で状況が変わった。音源によってだが、専用のシリアルケーブル（用語解説参照）を使ってパソコンと音源を直につなぐタイプのものがあり、このタイプに限ってはMIDIインターフェイスがなくてもOK。

④の音源はシンセが主流で、キーボード型、箱のようなモジュール型、ノートパソコンに便利なカード型などいろいろ。紹介したシリアルケーブルに対応したものもあるので、それ以外の選び方としてはGM音源（用語解説参照）がおすすめ。

別の選択肢としてセットもの（用語解説参照）がある。音楽を作るための道具がパソコンの機種別に十分にそろっているので、人気がある。

以上のような道具で、すぐに音楽を始めることができるのだ。完成した作品を録音することもできる。

『Singer Song Writer Lite for Windows』1万5000円・インターネット

『MPU-PC－98』1万9800円・ローランド。PC-98用の定番インターフェースだ。

『CBX-K1』1万5800円・ヤマハ。キーボード型シンセの人気商品

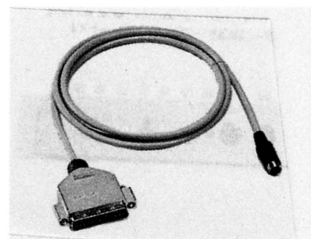
『SC-88VL』6万9000円・ローランド。モジュール型の最新がこれ

『サウンド・キャンパスPC Card』4万9800円・ローランド。PCMCIA TypeII

問い合わせ　インターネット／06-539-1941・ヤマハ／053-460-2432・ローランド／03-3251-6150

手作り音楽入門

専用のシリアルケーブル（写真左）
　パソコンのRS-232Cコネクタと音源を直接つなぐケーブルで、これに対応した音源を使う場合はMIDIインターフェイスがいらないという画期的なもの。今では各メーカーからこれに対応した音源が出ている。

セットもの（写真右）
　ローランドのミュージ郎がはしり。誰でも手軽に音楽を楽しめるように、すべての道具をセットにしたもの。各メーカーからいろいろ出ており、1つ1つ道具をそろえるよりも価格が安いというのも魅力。

GM音源
　この音源は、音色の種類や並べ方などが統一されている。だから、この音源を使用して作った音楽データ（MIDIデータ）はどのメーカーのGM音源でも再生できる。

『RSC-15N(PC-98用)』3500円・ローランド

『ミュージ郎5500』6万3000円・ローランド

知らないとはずかしい楽譜のきまり

　もし音楽を作るための道具がそろっているとしよう。すると誰でも一度はやってみたくなるのが、気に入ったアーティストの曲の入力だったりする。実はこれがすごく勉強になる。なぜなら知っている曲の楽譜を見ながら音のデータを入力するということは、どうしたら本物と同じように聴こえるかを、目と耳で確かめることができるからなのだ。楽譜の入手方法に関しては、コンピュータ・ミュージックの流行で専門の雑誌や本もあるし、音楽系の本は豊富なので、それほど難しいことではない。すぐに手に入る。

　そこでよく見られるバンドスコアを例にとって、知らないとはずかしい楽譜のきまりについて話そう。

　まず下に載せた楽譜をそのまま入力して聴いてみると、何となく重みがなくマヌケに聞こえるはず。実はこの楽譜の中にあるギターとベースは、記譜（楽譜に書き表す）上と実音（実際に演奏する音）とが1オクターブ違うのだ。もちろんこれは楽譜のきまりで、この2つの楽器は楽譜に書かれている音を1オクターブ下の音で演奏しなければならない。このような例は他にもあるが、おもにクラシックの楽器に多い。クラシックに挑戦したい人はスコアリーディングの本を必ず読んでおこう。

　次は楽譜のギター2に注目。音符の玉が斜線でリズムのみが指定されている。どんな音でリズムをきざむかというと、その五線のすぐ上にあるアルファベット（Cmなど）を見ればよい。これはコードネームといい、演奏する和音を指定している。

　ドラムは複数の打楽器の集まりなので、音符の高さ別に各打楽器を割り振って記譜する。これは音楽雑誌などによく載っているので、自分で調べてほしい。

　ここまでが、音楽を始めるために必要な道具と、たぶん学校では習わない楽譜の話。これをきっかけに、サウンド方面にも興味を持ってくれるとうれしい。もちろん、オリジナリティの高い自信作ができたらテープに録音して編集部にガンガン送ってね。もしかすると、キミの作品が予定している付録CD-ROMにばーんと載って、全国の読者が聴くことになるかもしれないのだ。

　次回は、音楽データを作るための方法を具体的に紹介する予定。

でべろんのクリエイターなぜなにまんが

画・しまづ☆どんき

ゲーム制作編

Presented by Future Labo. with HCDS

ゲームを作るということを、企画、プログラミングまで、何回かにわけて紹介してみたい。今回からしばらくは、昔なつかしい「ブロック崩し」をテーマに、ひととおりゲームになるまでやってみたい。みんなからの投稿も待っているぞ。(文・構成　小俣喜久雄)

ゲームを作るということと、プログラムするっていうことは、違うことだというのはわかるよね。ゲームを考え出すのは特殊な技術というよりも、ひらめきやアイデアをじっくりと考えることだから誰にでも(?)作れることになるワケだ。で、プログラマーじゃない僕が、実際にゲームを考えて、遊べる物にするまでを実録で紹介しようと考えている。

きっかけ

ものごとを始めるには、何かのきっかけが必要で、それは、ゲームを作る時だって、同じこと。なんとなく「ゲームを作ろう」と思っていたら、いつまでたってもできやしない。アイデアがあったり、キャラクタがあったり、シナリオとか、新機種のハード特性とか、いろんなきっかけがある。今回のきっかけは、「でべろで作るゲーム」だ。PCエンジンで動かすけど、「でべろだからこそできる」ということに着目した。

でべろで作ったゲームをプレイするのは、でべろを持っている人なのは、あたりまえだけど、PCエンジンとパソコンもあって、ゲーム作りに興味を持っているユーザーだということは、間違いない。とすると図1のような仕組みが見えてくる。

ハードディスクが使えたり、パソコン通信でデータをやり取りできる特性に注目しない手はないだろう。もちろん、ソフトの供給だって、フロッピーディスクが使えるし、パソコン通信で供給したら、完全なノンパッケージとなる訳だ。こんなゲーム機用ソフトは、今までになかった。この「今までになかった」ということが一番大切なことなんだ。

さて、「今までになかった」ということは、わかったけど、それをどうゲームに反映させるかがポイントになる。繰り返しになるが、僕が注目した最も重要なポイントは、「ハードディスク」、「ゲーム作りに興味のあるユーザー」で、次が「パソコン通信」だ。同じ条件であっても、何を

ハードディスク　パソコン通信
↓
パソコン
↓
でべろBOX
↓
PCエンジン

図1　でべろによるソフト供給の仕組み

図2　ポイントの絞り込み

ポイントとするかは人によって違うから、「正解」というものはない。今回の考え方は、「きっかけ」→「ポイント」→「アイデア」となっているので、その関係を図にすると図2のようになる。

ここで言いたいのは、最初の方針から外れては、いけないと言うことだ。「瓢箪から駒」という言葉があるけれど、そんなに世の中甘くないぜ(笑)。逆のパターンで、「きっかけ」がアイデアなら、そのアイデアを活かすことに全力を注がなければならないということだ。

アイデアに進む前に考えておかなければならないのが「制約」だ。プロだって、やりたくてもできないことというのがたくさんある。ましてや、アマチュアだったら、できないことがあっても当たり前だろう。高望みをし過ぎて、挫折しないように自分のできること、できないことを十分に知っておかなければならない。僕は、プログラマーでも、グラフィックデザイナーでもない。そんな奴にゲームが作れるかって?　大丈夫。その為に「でべろスターターキット・アセンブラ編」がある。キミは、パソコン通信で、サポートを受けられるのだ。

どんなゲーム?

どんなゲームにするかを具体化して行く過程で、色々なアイデアが盛り込まれて来る。プロの世界では、ゲームをデザインする、企画書を作ると言った工程だ。「きっかけ」の考え方に従って、まとめて見ると図3のようになる。

状況1　プロのグラフィッカー、コンポーザーが使えない。
判断1　簡単な絵と音を使ったゲームとする。または、「仮」で通用するもの。
状況2　売りものじゃないので、本気で手間をかけられない。
判断2　COM対戦、複雑な動き、判断が不要のものとする。
条件　でべろ、HD、パソコン通信

さて、どうする。簡単なルールで面白いものだな。ブロック崩しが面白そうだが、特許申請が出されているしなぁ。…じゃ、「ブロック」じゃなくて、「○○」なら良いのか。おう、それでいこう。

「○○」のマッピングや画像データなどをテキストで配置できるようにしよう。そうすれば、ユーザーが参加して、画面を作ってくれるから、手間がかからなくて良いよな。

「○○」の画像データもユーザーに依存すれば、絵だって描かなくて済む。音だってそうだ。

図3　考えをまとめる

…ということで、ゲームのイメージがまとまったけど、本当にブロックの代わりに「○○」を使っていたんじゃ、それは、「ブロック崩し」だから、ボツになる。ボツにしない為には、「ブロック崩し」を超えたアイデアを盛り込んで、「でべろを使うからできる」というものに仕上げなければならない。

これまで、のことを企画書風にまとめると図4のようになる。

○タイトル
「○○」崩し
○テーマ
崩すものは、何でも構いません から、あなたの好きなものを好きな位置に置いて下さい。「○○」の配置、画像データ、BG、SEを「面」毎に設定します。
○コンセプト
プレイするだけでなく、オリジナルの面を作って、パソコン通信で公開したり、PCエンジンファンに投稿したりして、ゲーム作りの楽しさも味わう。

図4　企画書

最初のイメージは、こんなものだ。これを基にして、プログラム経験者とできること、できないこと、やりたいことが話し合えたら言うことはない。この段階では、「ウリ」の部分のイメージだけだから、細かいことは、考えていない。まだ、「ブロック」崩しと同じにならない為のアイデアが入っていないし、パッドでの操作性も考えられていないので、これも良く検討しなければならないから、全くダメな状態だ。

みんなも右ページ上の図5のフォーマットを利用して画面をデザインしてみないか?　ブロックの違いなんかは、この連載中にみんなと一緒にいろいろ考えていこうと思う。今回は、面デザインのアイデアをみんなから募集しようと思うんだ。あて先は、〒062　北海道札幌市豊平区平岸3条5-1-18　第三平岸グランドビル　未来計画株式会社　小俣喜久雄まで、ハガキで送ってほしい。パ

図5　ブロック崩しの画面をデザイン

```
○各種設定のイメージ
  MARU 001.CFGからMARU 999.CFGまでのテキストデータで指定し
  ます。
- MARU TMP.CFG
  ○○の種類
○○の画像データ；TMP=001-999
※MR WKTMP. DAT；外枠、崩れない
●MR 1HTMP. DAT  崩れない1
○MR 1STMP. DAT  崩れる  1
◆MR 2HTMP. DAT  崩れない2
◇MR 2STMP. DAT  崩れる  2
■MR 3HTMP. DAT  崩れない3
□MR 3STMP. DAT  崩れる  3
▲MR 4HTMP. DAT；崩れない4
△MR 4STMP. DAT；崩れる  4
▼MR 5HTMP. DAT；崩れない5
▽MR 5STMP. DAT；崩れる  5
BGの指定；TMP=001-999
MR BGTMP. DAT
SEの指定；TMP=001-999
MR SETMP. DAT
○○の配置；22行まで
   1 2 3 4 5 6 7 8 910 1 2 3 4 5 6 7 8 920 1 2 3 4 5 6 7 8 930 1 2 3 4 5 6
01※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※
02※　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　※
03※　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　※
04※　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　※
05※○○○○○●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○●○○○○○○※
06※○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○※
07※◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇※
08※◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇※
09※◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇※
10※◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇※
11※△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△※
12※△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△※
13※▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽※
14※▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽※
15※　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　※
16※　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　※
17※　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　※
18※　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　※
19※　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　※
20※　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　※
21※　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　※
22※　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　※
```

ソコン通信をしている人は、ニフティサーブの"SFULABO"をのぞいて見てくれ。このコーナーの会議室が用意されている。

最近、盛り上がっているのは、やっぱり「でべろサポート会議室」だけど、ここでは、家庭用ゲーム機業界に焦点を当てて、どんな業界なのかとか、家庭用ゲーム機のソフト作りのノウハウを提供している。

こんなゲーム

ゲームを考えている時に、是非ともやらなければならないのが、頭の中でのシミュレーションという作業だ。考えたことをいきなりプログラムするのじゃなくて、何回も頭の中でプレイしてみる必要がある。それによって、矛盾、楽しさ、つまらなさ、追加、削除、パッドの使い方など、色々なアイデアを検討していく。

ここで、重要なことは、1人で考えていても、壁は破れないということかな。家族、友人にアイデアを話したり、絵で説明したりして、アイデアを膨らませていかないといけない。自分以外の違った見方や考えを聞いて、それを取り込んでシミュレートを繰り返す。聞いた途端に「ダメ」と思わないで、ダメだと思っても考える。ダメで元々、そこから何かの発展があれば、「イタダキ」だ。

さて、考えをさらに進めた結果が図6だ。

○ボーナス破壊
破壊玉が自機から離れて、再度、自機に触れるまでの間にn個崩したことで、自機に触れた瞬間にボーナス破壊（得点も加算）を行う。n個を固定すると自由な面制作に影響を与えるので、面毎のオプションとする。
例えば、ボーナス破壊に20個を設定してあったら、20個連続崩した時点で、残りの「○○」が一気に消滅して、面クリアになる。

○跳ね返し回数によるクリア
崩していなくても何回返したかでクリアする。これも面制作を考慮して、面毎のオプションとする。ビジュアルとしては、残り「○○」の色を抜く（崩したことになった）の処理をすれば、わかり易い。規定回数内でクリアの場合には、ボーナス点となる。

○自機のショット
破壊玉が自機に触れるタイミングに合わせて、「Ⅰボタン」、または、「Ⅱボタン」を押すと破壊玉の速度が増し、「○○」を貫通する。貫通時に破壊玉の速度を元に戻すこととし、跳ね返ってくる速度は、通常とする。この効果で、一瞬、破壊玉が「○○」の塊に刺さったように見える。ショットした時には、自機の移動はなく、色替えのみとする。

○自機の移動
左右キーによる。押し続けると速度が増し、放した途端に止まる。低速（短距離）移動の場合には、叩く感じで、操作する。これで、高速移動も違和感なくできる。

図6　プログラム用に整理する

これで、少しは、ブロック崩しらしくなくなっただろうか(笑)。パッドの使い方は、こんなものだと思う。この他に考えるとしたら、パワーアップ、アイテムの類があるが、これを付加しても、極端にゲーム性が増すと思えないので、今回は、パスする。ここら辺りで、再び、色々な人に意見や考えを聞いて、基本となる企画が完成となる。

プロの世界では、この段階で、社内プレゼンとなる。企画書を作って、提出し、可能性がないのでボツとか、ここをもっと考えれば面白そうだとか、よし行け、などの決定が下されるわけだ。アマチュアだから、面白いかどうかが判断されるのは、完成してからになる。従って、詰めが甘くても制作に取り掛かってしまって、テストプレイをしながら、細部を詰めるという贅沢が許される。そこがアマチュアの良いところ。

今回のまとめ

今回のゲーム企画の考え方を図にすると図7のようになる。各段階の関係がはっきりしているだろう。一番はっきりしていないのは、アイデア枠の中で、企画とプログラム、グラフィック、サウンドがどれが主だかわからずにグルグルとめぐることだろう。これは、頭の中のことであったり、人と話をすることであったりするので、きちんと線を引いてとは、いかない。この図で特に重要なことは、アイデア枠の中だけじゃ、ゲームが作れないのだ。自分を、そして、自分のアイデアを見失わないことだ。例えば、「みんなが楽しめるゲームを作ろう」と考えたとしても、その考えが自分の制約の中に収まり切るかどうかわかっていなければ、ダメということだな。「やりたいこと（夢）」と「できること（現実）」を混同しては、いけない。

図7　ゲーム企画の考え方

でも、制約の枠を広げることができないこととは違うから、この点についても、勘違いがないようにしてもらいたい。自分の限界を知りながらも、どこまでできるかやってみようとするチャレンジの気持ちをなくしては、いけない。ゲームを作るということは、知っている知識を使うことだけじゃなくて、何もないところから、何かを生み出すことなのだ。だから、今、できることで、全てが完結することはないし、今、できないことでもトライして、できるようにならなければならない。

クリエイター養成講座

マイクロキャビンに聞く

ゲームクリエイターになるためには

コンピュータとの接点について

——みなさんが、最初にパソコンと出会った話を聞かせてください。

中津 わたしがはじめてマイクロプロセッサーに触ったのは、TK80という機種で、そのころは資料になるような本はまるでありませんでした。せいぜい『トランジスタ技術』がたまに記事を載せる程度でしたから、ほとんど独学でした。その後、知る人ぞ知るSC／MPというナショナルセミコンダクター製のマイクロプロセッサーと出会いまして、これが最初に購入したマイクロプロセッサーです。高校1年のころの話です。

三曽田 わたしは、大学1年のときです。仲間が持っていたPC-8001と出会ったのが最初です。パソコン雑誌などを見ながらプログラム（BASIC）の打ちこみをやっていて、打ちこんでいるうちにプログラムをなんとなく覚えていったようです。

渡辺 ぼくは、もうずっと世代が上がって、PC-8801mkIIやFM-77の時代です。でも、最初に買ったコンピュータは、そういうのじゃなく、ポケコンでした。ポケコンのプログラムが載っているパソコン雑誌を見ながらBASICのプログラムを打ちこんでいました。その後、MSX、PC-9801Uなどを経まして、高校3年のころにゲームを作ろう、と思いましてBASICで作りはじめたんです。やっているうちにBASICでは遅い、という結論に至りまして、マシン語を勉強しました。

末永 中学3年のときにMSXのお絵かきツールに触れまして、カルチャーショックというか「こんなことができるんだ／」と感動しました。高校に入るとFM7やPC8801でみんなゲームをしてましたけれど、なかば意地になってCGを描いていました(笑)。

田中 パソコンではなく、ファミリーベーシックというファミコンのオプション機器が最初ですね。雑誌に載っていたプログラムを打ちこんだり、解析したりして、プログラムを勉強しました。専門学校でPC-9801を使いまして、はじめてDOSって便利だなーと思いました。

東山 わたしはコンピュータ専門学校に通っていたのですが、本格的に使うようになったのは高校のころかな。毎日、用もないのにPC-9801の電源を入れていたりしました(笑)。

中津泰彦
なかつ・やすひこ　研究開発本部第一研究開発課・ディレクター　代表作はサターンの『リグロードサーガ』(発売セガ)

三曽田明
みそだ・あきら　品質管理課・課長　代表作はPC-8801版の『サークI』『サークII』

PCエンジンとはどんなハード

——PCエンジンというのは、プログラムしやすいのでしょうか？

田中 PCエンジンのCPUは、6502カスタムプロセッサーなんですが、ファミコンのCPUと大体同じものです。PCエンジンがデビューしたのが1987年ですが、ハドソンさんがファミコンの開発ツールを相当研究したんだと思うんですよ。ツールがかなり使いやすいものになっていまして、プログラマーは助かりました(笑)。そのかわりというか、グラフィックがかなり特殊でして、データ構造が変わっているんですよ。だから、グラフィックを描く人にPCエンジンでどうやって描くのか、ということを教えることが大変でした。

——描いたものが、そのまま格納されるわけではない？

田中 そうです。また、メモリを節約するために、ある場所で使ったパーツを反転させて使ったりするので、そういうことまで考えてグラフィックを描いてもらわなければならないんです。これを説明するのが、大変ですね。逆にいえば、プログラムもグラフィックもこれさえ乗り切ればPCエンジンのゲーム制作は、すごくかんたんです。

中津 PCエンジンのゲームでいちばん感心したのは、ハドソンの『イースI・II』のデモです。あれは、きっとプログラマーとデザイナーが相当やりとりしていると思いますよ。

○マイクロキャビンの代表作『サークI・II』、大作アクションRPG。日本テレネットによりパソコン版からPCエンジンへ移植された

○『プリンセス・メーカー2』、PC-98版ほかはガイナックス制作。PCエンジンへの移植をマイクロキャビンが担当

ゲームクリエイターになるには

――マイクロキャビンは入社試験みたいなものはあるんですか？

三曽田　プログラマー志望の方には、作品を提出してもらっています。グラフィック志望の人や企画・ゲームデザインを志望する人にも作品を提出してもらっています。

東山　新入社員の募集をすると、いちばん多いのがゲームの企画を持ってくる人で、ついでグラフィック、最後がプログラマーです。

渡辺　プログラマーは、こういうところに入ろうという人だから、かなりの実力を持った人が来ます。

――ゲームスクールを卒業した人が入社することはあるんですか？

三曽田　ゲームスクールを素直に卒業した人はいませんね。ただ教わるだけでなくて、自分から何かやろうとか、やっていたという人でないとむずかしいんですよ。

東山　わたしは、コンピュータ総合学園HALという学校を卒業しているんですが、学校に来る人のなかには、プログラムについての知識のない人が多かったですね。ゲームの企画は考えるんだけど、その企画をプログラマーに伝えるフローチャートにすることができない。フローチャートについては、教えてくれるんですが、面倒くさがって書かない。

渡辺　箇条書きなんですよ。ゲームの仕様が…(笑)。「戦う、戦う、レベルアップ」みたいなノリで、やりたいことを論理立てて説明できないんです。頭の中で、たとえばRPGなら、ドラクエになっちゃっているんですよ。魔法にしても、敵によって魔法の種類を変えますよね。火のモンスターには、水系の魔法に弱いとか、火炎系の魔法に強いとか、ゲームにするにはそういうところまで、ぜんぶ仕様に書いていかなければならないんです。

――ゲームを作りたいという人はどういう風にすれば夢がかなえられるのでしょうか？

東山　ゲームスクールは、ただいるだけではダメですから、自分からなにかしていかないといけない。仲間を見つけるために学校へ行くという方法はあると思いますね。

渡辺　学校も無駄じゃないとは思うんですよ。ただ、習ったままだけではなくて、自分からなにかをしていかないとだめなんじゃないでしょうか。

三曽田　最近のパソコンは、ぼくらがはじめて触ったころにくらべて、格段にグレードアップしていますから、そのぶん敷居も高くなっています。Windowsのプログラムなんて、いろいろ制約というか作法があるので、それを理解するのに一段階ありますね。

中津　独学でプログラムの勉強をしようと思っても、ソフトが高価だったり、周辺機器が必要だったりして、目がまわるような投資額が必要になるので、そういう意味では今後、学校が重要になっていくのではないですか。

発想の転換が重要

――32ビットの次世代機になってゲームづくりは変わりましたか？

中津　3Dという要素が加わってきたので、プログラム以外の数学の知識が必要になってきています。行列とか、物体の当たり判定なんかには微分積分が関係してきたりして、そういう技術の蓄積がないといけない。

田中　プログラマーからすれば道具が1つ増えたという感じです。なにも全部が全部3Dにしなければならないわけではなくて、おもしろいゲームの企画があれば、従来の方法でもいいんだ、というぐらいの気持ちですね。プログラムの組み方が変わったわけではないので、なにかの機種を極めてしまえば、同じです。

中津　グラフィックのほうは、ぜんぜん勝手が違ってしまっています。平面に絵を描いていたのが、粘土で作るようなもんですから…。

末永　2点で絵になっていたものにもう1点加えるとまったく違ったプロポーションに変わってしまうということがよくあるんですよ。

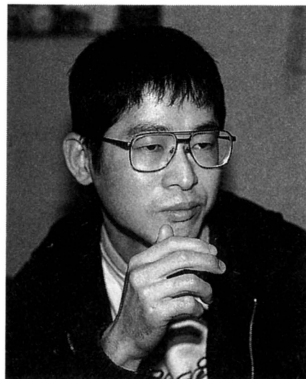
――素人目にはシナリオなんかは、変わらないような気がしますが？

中津　シナリオの部分だけみればそうですが、ゲームデザインという部分では3Dの要素がどんどん入っています。そもそも、ゲームのシナリオというと小説のようなものを思い浮かべますが、シナリオはプレイヤーが作っていくんです。

三曽田　シナリオの末端、末端をプレイヤーが通過していくので、シナリオライターは、それを意識して作っていかなければならないんです。1本のストーリーを作ったらそれを分解しなければならないんですね。

中津　ゲームを作るというのは、本当に発想の転換が重要なんです。

⬆マイクロキャビンのFX最新作『虚空漂流ニルゲンツ』。3Dの戦闘機が大空を縦横無尽に飛び回るRPG

渡辺新哉
わたなべ・しんや　研究開発本部第三研究開発課　代表作に3DOの『ライフステージ』

田中豪
たなか・ごう　研究開発本部第一研究開発課　最近は『虚空漂流ニルゲンツ』を制作中

末永仁志
すえなが・ひとし　研究開発本部第二研究開発課・デザイナー　フレイのゲームデザインを担当

東山光良
ひがしやま・みつよし　営業本部・広報担当。専門学校では、3Dを含むコンピュータ映像技術を学ぶ

プログラマーが速答 でべろQ&A情報局

スターターキット付属CD-ROM操作関連

●メニューをスキップする方法

Q でべろのシステムの初期画面にいくとき、でべろのCD-ROMのメニューを立ち上げないとダメなのですか？　何か方法があるのなら教えてください。

A CD-ROMを起動するときに、IIボタンを押していればOK。CD-ROMをセットしてRUNボタンを押した後、すぐにIIボタンを押してしばらく待てば、メニューをスキップして初期画面になる。

●メニュー以外のファイル転送

Q CD-ROMからパソコンにデータ（ファイル）を転送するには、転送のメニューを使う以外に方法はないのですか？

A 外部コマンドのgetfilを使う方法がある。

PC-98シリーズならgetfil.exe、MSXシリーズならgetfil.comを使って、CD-ROMの中からファイルを1つずつ読み出すことができる。

アセンブラ関連

●ゼロページとは？

Q ゼロページというのがありますが、記述するときはどうやって書けばいいのでしょうか？　またゼロページってなんですか？

A 記述する場合には、とくに意識する必要はない。ゼロページかどうかは、アセンブラの中でアドレスを自動判別して処理されるので、ソースプログラムを記述する際には、他のアドレスのメモリとおなじように記述すればよく、ゼロページをとくに意識して記述する必要はない。

ゼロページとは、論理アドレスの$2000〜$20FFまでのメモリのことを指す用語。各命令では、ほかのメモリに対しておこなうよりもいくぶん早く実行でき、間接的なアドレス指定など動作にも幅がもたされている。

●カッコ付き命令の動作

Q オペランドに指定する記号の意味がよくわかりません。マニュアルの65ページを見ても、カッコが付いたときの動作が不明です。

A 各記号の意味は表1を参照のこと。

■表1　オペランドの記号と意味

記号	意味
#nn	イミディエイトデータ。８ビットの数値データを指定する 例：ADC #100 / AND #$F3
hhll	アドレス指定 例：JSR $4000 / BRA label
hhll,X	指定したアドレスにXレジスタを加えた位置 例：INC $A000,X
hhll,Y	指定したアドレスにYレジスタを加えた位置 例：SBC $9000,Y
ZZ	ゼロページのアドレス。$2000〜$20FFの範囲のメモリ 例：ASL $2000
ZZ,X	指定したゼロページのアドレスにXレジスタを加えた位置 例：CMP $2000,X
ZZ,Y	指定したゼロページのアドレスにYレジスタを加えた位置 例：LDX $2000,Y
(ZZ)	指定したゼロページのメモリ内容によってアドレスを指定する 例：ORA ($2000)
(ZZ,X)	ゼロページのアドレスにXレジスタを加えた位置のメモリ内容によってアドレスを指定する 例：LDA ($2000,X)
(ZZ),Y	ゼロページのメモリ内容によってアドレスを指定し、さらにYレジスタを加えた位置 例：EOR ($2000),Y
(hhll)	指定したアドレスの内容によって位置を指定する 例：JMP ($9000)
(hhll,X)	指定したアドレスにXレジスタを加えた位置のメモリ内容によってアドレスを指定する 例：JMP ($9000,X)

カッコ付きの動作は、指定されたオペランドが示すアドレスのメモリの内容を、さらにアドレスの指定として用いることを表す。ほとんどの場合、カッコが付くのはゼロページのメモリになるが、その指定されたゼロページの内容で参照アドレスを間接指定するわけだ。リスト1に例をあげたので、参考にしてほしい。

●ジョイパッドの入力判定

Q BIOSのEX JOYSNSを使ってゲームを作ろうと思っているのですが、パッドの反応が悪いみたいです。解説の説明もよくわかりません。どうやって使えばいいのでしょうか？

A ジョイパッドの入力判定には、通常はEX JOYSNSを呼ばなくてもよい。

ジョイパッドの状態は、システムの割込みによって、60分の1秒おきに調べられているので、EX JOYSNSをとくに呼び出す必要はない。ただし、IRQ1の割込みに対して、何らかの処理をユーザーで施した場合は別なので注意。

ジョイパッドの調査結果は、joyおよびjoytrgの各ワークエリア（スターターキットの200ページ参照）に逐次記録される。joyでは、各ボタンに対応するビットが、押されていれば1に、押されていなければ0にセットされる。joytrgでは、前回調べたときに押されていなかったボタンのうち、今回の調査では押されていたボタンに対応するビットのみが1にセットされる。いずれのワークエリアも5バイトずつの大きさがあり、若いアドレスから1〜5番パッドに対応している。

●マウスを使う方法

Q マウスを持っているのですが、でべろで使うことはできないのでしょうか？

A 現在のシステムではマウスに対応していない。

PCエンジンマウスを扱うには、専用のBIOSが存在しないために、ポートから直接マウスの情報を読み出す専用の処理を組む必要がある。次回のでべろシステムのバージョンアップ時には、マウスの入力状態を調べるBIOSなども搭載する予定でいる。

外部コマンド関連

●プログラムの転送実行方法

Q プログラムを書いてみたのですが、PCエンジンに送る方法がわかりません。slave.exeを実行した後、どうすればいいのですか？

A プログラムの転送にはperunかexecmxコマンドを使う。

ソースプログラムをpeas.exe（またはpeas.com）でアセンブルしたら、拡張子がmxのファイルが生成される。そののち、perun.exe（またはperun.com）か、execmx.exe（またはexecmx.com）を使ってそのmxファイルをPCエンジンに転送すればよい。

slave.exe（またはslave.com）は、PCエンジンからのファイル転送・受信要求などを処理するためのコマンドなので、初めにパソコンからPCエンジンにプログラムを転送してから実行する場合には、上述のperunやexecmxなどを使ってプログラムを転送する。

●ディスアセンブル時の出力

Q disas.comを使ってディスアセンブルしたのですが、画面に表示されるだけでファイルにできません。どうすればいいのでしょう？

A DOSのリダイレクション機能を使うとよい。

ディスアセンブルするときに、disas 4000 4100>>dbsys.disのようにして、「>>」の後に出力するファイル名を記して実行すれば、そのファイルにディスアセンブル結果を出力することができる。

■リスト1　カッコ付きオペランドのソース例

```
_ax     EQU     $20F8           ;ラベル宣言
test    EQU     $1234

                :
                :
        LDA     #low(test)      ;test の下位8ビットを_axにセット
        STA     _ax
        LDA     #high(test)     ;test の上位8ビットを_ax+1にセット
        STA     _ax+1

        CLX
        LDA     (_ax,x)         ;Aレジスタには $1234 のメモリの内容が入る
                :
                :
```

【解説】
LDA (_ax,x) では、_axにXレジスタの値を加えたアドレスからの2バイトのメモリ内容によって、Aレジスタにロードするメモリのアドレスを決める。サンプルではXレジスタが0にクリアされているので、_axのアドレスからの2バイトの内容（$1234が入っている）が、実際にAレジスタにロードされるメモリのアドレスになる。

PCエンジンファンでは、でべろで作ったゲームなどの作品や、でべろの開発環境を支援するツール類を募集しています。採用作品には、誌面での発表のほか、当社規定の投稿謝礼をお支払いいたします。下記応募用紙に記入して、以下のあて先まで奮ってご応募ください。

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア株式会社
PCエンジンファン編集部「でべろ作品」係

●投稿ジャンルと受け付ける作品

・ゲームプログラム
投稿プログラムの王道。パソコンのゲームとは一味違う、ゲーム機ならではの作品をお待ちしています。なお、ゲームのジャンルについては、特に制約はありません。

・ツールプログラム
でべろの開発環境を支援するツールプログラム。PCエンジン上で動作するものから、端末となるパソコン上で動作するものまで、幅広く受け付けます。

・グラフィック
PCエンジン上で表示させるグラフィック作品。オリジナリティの高いCGをお待ちしています。

・サウンド
オリジナル楽曲などを募集しています。ゲームミュージックの移植なども可ですが、音楽著作権の関係上、採用できない場合があります。

●投稿上の注意

投稿時に応募する投稿ジャンルを赤ペンで明記してください。かならず下の応募用紙を使用してください。また、フロッピーディスクなどを同封する場合、郵送途中での破損を防ぐための補強をおこない、表に「二ツ折厳禁」などと赤ペンで記してください。

盗作や二重投稿は絶対にやらないでください。

応募作品は一切返却できませんので注意してください。

また、採用された作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。

投稿応募用紙

作品名		開発機種	□PC-98シリーズ □MSXシリーズ □その他（　　　）
氏名	フリガナ	ペンネーム	フリガナ
住所	□□□-□□　フリガナ 都道 府県		
電話	－　　　－	ID	□ニフティサーブ □PC-VAN

●投稿ジャンル
□ゲームプログラム部門
□ツールプログラム部門
□グラフィック部門
□サウンド部門
●フロッピーディスクのフォーマット形式
□640Kbyte
□720Kbyte
□1.2Mbyte
□1.44Mbyte
□その他
●作品の説明／コメント
※操作方法などを解説した文章も添付してください

※コピーも使用可

キリトリセン✂

でべろんのクリエイターなぜなにまんが
画・しまづ☆どんき

DOGAGENIEではじめるCGA

第3回：モーションエディタ攻略

先月のパーツアセンブラの解説で、もうパーツアセンブラについては、完全に使いこなしているでしょう。今月はその勢いで、モーションエディタを修得しましょう。なんか、この連載他の記事と比べて浮いているという噂もありますが、少ないページ数で伝えなければいけないことが山ほどあるので、今回も高密度です。

DOGAGENIE1
種別：ソフトウェア
メーカー名：DōGA
発売中
予定価格：PC-FXゲームアクセラレータ（4万9800円）に無償添付
動作環境：PC-9800（i486DX2以上のCPUを搭載した機種、RAMは8MB以上、HDDは15MB以上、CD-ROMドライブが必要。Windows 3.1

PROJECT TEAM DōGA
かまた ゆたか

モーションエディタとは

DOGAGENIE1のメインメニューの「メカをデザインする」の部分がパーツアセンブラであり、2番目の「モーションをデザインする」が今回のモーションエディタに相当します。

モーションエディタは、パーツアセンブラで作成したメカがどのように動くかを設定するツールです。また、メカが動くだけでなく、カメラが動いたり、光の当たる方向を設定することもできます。

始める前に少し覚悟しておかないといけないことに、このモーションエディタは、パーツアセンブラの2倍（当社比）ぐらい難しくなっています。なぜなら、我々の開発するソフトは、最初は簡単で、だんだん難しくしていくことで、段階的に高度な知識や技術を身につけようというのが目的だからです。ということで、今回は少し丁寧に解説します。ただ、パーツアセンブラと同じところは省略します。

静止物体の設定

モーションエディタで行うことを一言で述べると、何もない空間に、静止している物体や動いている物体を配置するということになります。ですから、モーションエディタでは、静止している物体と動く物体とを別々に扱い、その操作方法も違います。

写真1：ファイル選択状態

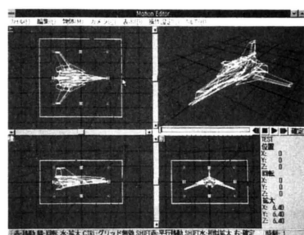



写真2：物体選択状態

では、まず静止している物体を配置してみましょう。

1）「物体」／「静止物体追加」を選択する。
2）ファイル選択状態になるので、置きたい物体を選択。（写真1：ファイル選択状態）
3）3面図に物体が表示。パーツアセンブラと同じ、物体選択状態になるので、位置・大きさ・角度の変更は同じ操作。（写真2：物体選択状態）
4）好きな位置、大きさに物体を置いて、決定するときは、右クリックか、画面の右端の「確定」のボタンを押します。

以上です。パーツアセンブラと比べると、物体がずいぶん小さく表示されますが、これは物体が小さくなったのではなく、表示している範囲が広いのです。ここまでの操作はパーツアセンブラとほとんど同じなので簡単でしょう。パーツアセンブラで、建造物をいくつか用意しておいて、それらを並べれば街ができるわけです。

移動物体の設定

さて、問題になのは移動物体をどのように扱うかです。モーションエディタでは、最初どこにあって（始点）、最後どこにいくのか（終点）という2点を制御することで、動きを設定します。

まず、静止物体のときと同じように、「物体」／「移動物体追加」で、ファイル選択状態から、物体を選択します。すると、写真3（移動物体の設定）のようになりますので、左上の上面図にご注目ください。図面の真ん中に、左から紫の四角、赤い三角、もう一つ赤い三角、そして右に紫に四角のマーカーが表示され、現在左の赤い三角のマーカーの位置に指定した物体が黄色く表示されています。

この左の赤いマーカーが始点、つまり最初の位置で、右の赤いマーカーが終点、つまり最後の位置を示しています。ですからもうこの状態で、左から右へまっすぐ進む動きが設定されているといえます。そこで、この始点、終点の赤いマーカーの位置を動かせば、自由に移動する距離や方向を設定することができます。

では、紫の四角いマーカーは何かといえば、軌跡制御マーカーと名付けていますが、解説など不要です。実際に動かしてみてください。写真4のように、始点から終点にかけての軌跡が変化します。この紫のマーカーと赤い三角のマーカーを結ぶ線は、その方向に軌跡が曲がるというだけでなく、その長さにも意味があります。短いときは、その方向に向かせる力が弱く、長くするとかなり強引にその方向に向かせることができます。その性質を利用すると、写真5のように宙返りさせることも可能です。

動きの設定の操作は、基本的にこれだけです。思ったより簡単でしょう。設定した動きを見たい場合、「表示」／「FXGA表示」でポリゴン表示させてもよいし、また透視図の下のビデオのコントロールパネルの「PLAY」ボタンを押しても結構です。ただ、透視図では、物体を三角や四角に簡略化したワイヤーフレームで表示されます。さらに、「コマ送り」ボタンを押し続けると、速度は落ちますが、透視図だけでなく、3面図もアニメーションしますので、分かりやすいと思います。

速度グラフ

上記の知識だけでも結構いろんなアニメーションができますが、もう少し変化を付けてみましょう。移動している物体を選択状態にしておいて、「物体」／「速度設定グラフ」を選択します。すると、横軸が時間で、縦軸が距離を示すグラフが表示されます（写真6：速度グラフ）。グラフの左下と右上に青い四角マーカーがありますので、例によって動かしてみましょう（写真7：加速設定）。斜め一直線が曲線に変化します。時間と距離のグラフですから、この曲線の傾斜がきついところは速度が早く、傾斜が緩やかなところは速度が遅いことを意味します。ですから、写真7は、初めはゆっくりでだんだん加速していくという速度を設定したことになります。これは飛行機が飛び立つなどの表現に便利です。

このグラフ、良くみるとグラフの枠の下に赤い四角いマーカーが左右に1つずつあることが分かります。このマーカーは出現範囲設定マーカーで左右に動かすことができます。写真8では、この物体は20フレーム目で出現し、80フレーム目で消失する、つまりそのカットの中の一部にしか登場しない物体を設定することができます。極端な話、1フレームだけ出現することも可能で、爆発の閃光などに利用します。

カメラの移動

基本的な使い方が分かってきたところで、CGアニメーションの醍醐味、カメラの移動に挑戦しましょう。カメラの移動と物体の移動の異なるのは、カメラではカメラの位置だけでなく、ターゲットの位置も移動できるという点です。カメラの位置は変化しなくても、見ている点が大きく移動するといったカメラワークもよく使用します。

まず「カメラ」/「カメラ移動設定」を選択します。もとからカメラは存在していましたが、このメニューを選択することで、カメラにも始点と終点が現れます（写真9：カメラの移動)。ですからこのカメラの始点や終点のマーカーを移動すれば、カメラを動かすことができるわけです。軌跡制御マーカーをいじれば、曲線的に動かのも簡単です。ちなみにカメラを物体のように拡大したり回転させることはできません。

次にターゲットを移動させてみましょう。カメラからは普通5本の黄色い線が延びていますが、よくみると真ん中の線だけは短く、途中で途切れています。これが視線です。そして、視線の先端がターゲット（注目点）です。そこで、このターゲットの位置をクリックしてみましょう。すると、カメラの始点、終点などが消え、ターゲットの始点、終点が現れます（写真10：ターゲットの移動)。操作方法はもう分かっていますね。ターゲットの動きを、メインとなる物体の動きに合わせると、物体をフォローするカットができますので、一度試してください。

なお、カメラとターゲットの両方とも、「カメラ」の「速度設定グラフ」で、物体同様に速度に変化をつけることができますが、これはあまり使うことがないでしょう。

知ってるとお得な機能・コツ

1）直線移動

始点と終点と軌跡制御マーカーによって、動きを設定するのにはすぐ慣れると思いますが、最初から動きが直線移動だとわかっている場合には、さっさと軌跡制御マーカーを無くした方が操作性が良くなります。無くすのは、軌跡制御マーカーを始点や終点に重ねるだけです。逆に一度無くした軌跡制御マーカーを復活するには、シフトキーを押しながら始点、終点を摘むと、再び現れます。

2）同じ位置での回転、拡大

急激に広がる爆発球など、位置は変わらないが大きさ（または角度）が変化するような動きの場合、始点と終点が一致してしまいますので、片方を思うように選択できなくなります。間違えて選択してしまった場合、その状態でもう一度クリックすれば、もう一方を選択することができます。これでもわずらわしいという方は、最初位置をずらしておいて、角度や大きさを設定してから、後で位置を重ねるという方法もあります。

◆

前回、今回と単なるツールの使い方の解説に終わってしまいました。次回は、引き続き「アニメーション表示」…ではありません（解説するほど難しいものではないので)。それでは、なにをするかといえば…それは来月のお楽しみに。

◆

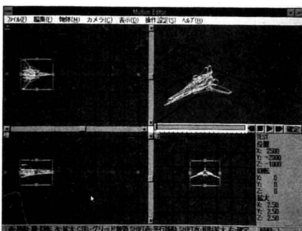



写真3：移動物体の設定

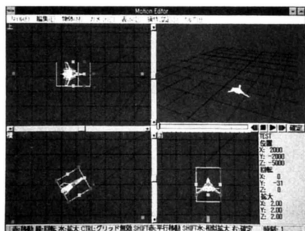



写真4：軌跡の変化

写真5：宙返り

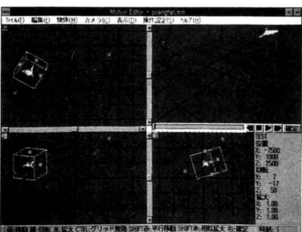
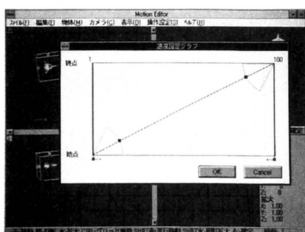



写真6：速度グラフ

写真7：加速設定

写真8：物体を設定

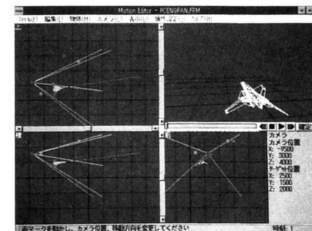
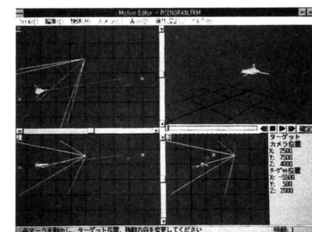



写真9：カメラの移動

写真10：ターゲットの移動

アンケートに答えてゲームをもらおう！

読者プレゼント

ソフト合計60本

今月のプレゼント　各15名様

①スチームハーツ
②DE・JA
③ぷよぷよCD通(2)
④パワードールFX

応募のきまり 次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号（①～④）を1つ書き（記入欄はハガキ裏の右上）、下記のアンケートに答えて（回答欄はハガキ裏）50円切手を貼ってポストまで！　応募の締め切りは3月29日(必着)。当選者の発表は'96年4月30日発売の6月号でおこないます。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を次の中から選び、該当する番号を書いてください。
1　小学校　　5　専門学校
2　中学校　　6　会社員
3　高等学校　7　その他
4　大学

2 あなたの学年を書いてください。あなたが学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4 あなたの性別を次の中から選んで番号を書いてください。
1　男　　2　女

5 本誌以外によく読む雑誌を表1から16誌まで選び、該当する番号を書いてください。

6 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表2から8機種まで選び、該当する番号を書いてください。

7 今後、購入を考えているパソコン、ゲーム機を表2から8機種まで選び、該当する番号を書いてください。

8 今号の記事の中でおもしろかったものを表3から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

9 今号の記事の中でつまらなかったものを表3から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

10 これから買おうと思っているPCエンジン、PC-FXなどのゲームを表4から2つ選び、3ケタの数字で番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

12 攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

13 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1　シューティング
2　アクション
3　ロールプレイング
4　アドベンチャー
5　シミュレーション
6　スポーツ
7　パズル
8　その他

14 本誌にスーパーCD-ROM²が付録につくことについて、どう思いますか。
1　1000円以内なら買う。
2　1000円～1500円までなら買う。
3　2000円以内なら買う。
4　値段を問わずかならず買う。
5　購入したいとは思わない。
6　FXで付録をつけてほしい。

15 声優関連の情報ページについてあてはまる番号を1つ選んでください。
1　とても面白かった。
2　面白かった。
3　何も思わない。
4　面白くなかった。
5　つまらなかった。
6　このページは必要ない。

16 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を1つ選んでください。
1　とても高いと思う。
2　少し高いと思う。
3　ちょうどいい。
4　まあまあ安い。
5　とても安い。

17 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を2つ選んでください。
1　新作ゲームの記事が読みたかった。
2　巻頭の特集記事が読みたかった。
3　ウルテクが知りたかった。
4　読者ページが読みたかった。
5　新作ゲームの発売情報が知りたかった。
6　攻略の記事が読みたかった。
7　毎月定期的に購入しているので。
8　声優の記事が読みたかった。
9　その他。

18 PC-FX本体についてあてはまるものを選び、該当する番号をすべて書いてください。
1　すでに購入済み。
2　購入を予定している。
3　しばらく様子を見て検討。
4　購入予定はない。

19 次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。
1　PCエンジンマウス
2　メモリベース128(セーブくん)
3　マルチタップ
4　アーケードパット（アベニューパット6）
5　ファイティングスティックPC（ファイティングスティックマルチ）
6　なし

20 「でべろ」及び「PC-FXゲームアクセラレータ」について、あてはまるものを次の中から1つ選び、該当する番号を書いてください。
1　値段に関係なく両方とも購入したい。
2　値段を検討した上だが、両方とも購入したい。
3　値段に関係なく「でべろ」を購入したい。
4　値段を検討した上だが「でべろ」を購入したい。
5　値段に関係なく「PC-FXゲームアクセラレータ」を購入したい。
6　値段を検討した上だが「PC-FXゲームアクセラレータ」を購入したい。
7　値段に関係なくどちらも購入する予定はない。

21 次のうちで、何かしている（しようとしている）ことがあれば、該当する番号をすべて書いてください。
1　今、ゲームのシナリオを書いている。
2　近い将来、ゲームのシナリオを書いてみたい。
3　今、ゲームのプログラミングをしている。
4　近い将来、ゲームのプログラミングをしてみたい。
5　今、C.G.を描いている。
6　近い将来、C.G.を描いてみたい。
7　今、コンピュータミュージックを作曲している。
8　近い将来、コンピュータミュージックを作曲してみたい。
9　ゲーム制作に興味ない。

22 機種を問わず、年間に買う新作ゲームソフトの本数にあてはまる番号を書いてください。
1　ほとんど買わない
2　1、2本
3　3～5本
4　6～10本
5　11～19本
6　20本以上

23 機種を問わず、年間に買う中古のゲームソフトの本数にあてはまる番号を書いてください。
1　ほとんど買わない
2　1、2本
3　3～5本
4　6～10本
5　11～19本
6　20本以上

24 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を次の番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
01　業務用
02　パソコン
03　メガドライブ
04　ファミコン
05　スーパーファミコン
06　サターン
07　スーパー32X
08　3DO
09　プレイステーション
10　その他

25 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPC-FXに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を上記の番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。

26 さまざまなメディアの作品の中から、PCエンジン、またはPC-FXでゲーム化してほしいものがあれば、そのメディアを下の番号から選び、番号を書き、かっこの中にタイトル名を書いてください。
01　テレビアニメ
02　テレビドラマ
03　劇場アニメ
04　洋画
05　邦画
06　オリジナルビデオアニメ
07　Vシネマ
08　小説
09　コミック
10　その他

27 ハガキ表の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ　キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

音楽・効果音　BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。

お買い得度　販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

操作性　キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

2月号プレゼント当選者発表（敬称略）

聖夜物語

北海道／竹下　公裕・21歳　神奈川／中山　大輔・22歳　山　口／井良々慎一・24歳
青　森／千葉　英美・20歳　滋　賀／中本　晃介・17歳　徳　島／西口功一郎・22歳
埼　玉／長根　優　・15歳　京　都／小河　秀樹・19歳　島　根／源　宏導・18歳
東　京／渡瀬　健夫・22歳　兵　庫／渡辺　進　・20歳　愛　媛／渡邊　憲昭・17歳
東　京／渡辺　英樹・25歳　広　島／村上　恵祐・16歳　大　分／佐々木由加・17歳

デッド オブ ザ ブレイン 1・2

岩　手／熊谷　一嘉・27歳　石　川／中林　正憲・24歳　京　都／星野　友洋・15歳
山　形／佐藤　和朗・17歳　福　井／下口　浩司・14歳　兵　庫／清水　基志・15歳
茨　城／出村　一貴・19歳　長　野／小池　華世・14歳　岡　山／白神　陸久・23歳
群　馬／金井　浩二・19歳　岐　阜／北島　稔　・19歳　徳　島／住岡　佳美・23歳
埼　玉／川崎　誠一・28歳　愛　知／相武　幸樹・15歳　福　岡／辻山　貴昭・22歳

お嬢様捜査網

宮　城／石井　康毅・18歳　新　潟／江村　裕次・24歳　京　都／武田　大蔵・14歳
山　形／佐藤　友昭・15歳　富　山／牧　隆夫・17歳　香　川／片山　良雄・28歳
千　葉／杉原　大樹・15歳　石　川／浜村　真哉・21歳　岡　山／川上　修平・17歳
東　京／小木　智文・16歳　愛　知／伊藤　伸秦・19歳　広　島／西村　淳　・20歳
神奈川／水谷　仁　・24歳　三　重／服部　純　・16歳　福　岡／菅原　武　・22歳

鬼神童子ZENKI FX

岩　手／林　元気・18歳　山　梨／宮坂　正光・22歳　兵　庫／三和　悟　・24歳
宮　城／熊谷　和朗・16歳　長　野／増田　和美・19歳　鳥　取／前田　利幸・17歳
栃　木／斎藤　英幸・18歳　静　岡／杉浦　力　・15歳　広　島／吉田　浩士・25歳
千　葉／一之瀬雄治・16歳　愛　知／木村　直人・16歳　香　川／三好　賢治・16歳
東　京／坂本美由紀・28歳　大　阪／中村　弥生・20歳　長　崎／赤髭　淳次・18歳

※1．雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※2．商品の発送は、当選発表後1～2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。

No.	表1　雑誌名
01	電撃PCエンジン
02	ファミリーコンピュータマガジン
03	週刊ファミコン通信
04	ゲームオン！
05	覇王
06	必本スーパー！
07	㊙スーパーファミコン
08	The　スーパーファミコン
09	電撃スーパーファミコン
10	サターンFAN
11	セガサターン　マガジン
12	The　プレイステーション
13	プレイステーションマガジン
14	電撃プレイステーション
15	V　JUMP
16	LOGIN
17	コンプティーク
18	電撃王
19	3DO　マガジン
20	ネオ・ジオ・フリーク
21	マイコンBASICマガジン
22	ゲーム・ユウ・ツウ
23	Game Walker
24	ゲーメスト
25	ゲーメストEX
26	寿現夢
27	バーチャル・アイドル
28	コロコロコミック
29	コミックボンボン
30	月刊マンガボーイズ
31	月刊少年キャプテン
32	月刊少年エース
33	週刊少年サンデー
34	週刊少年ジャンプ
35	週刊少年チャンピオン
36	週刊少年マガジン
37	コミックビーム
38	その他

No.	表2　機種名
01	ファミコン(ファミコンタイトラーを含む)
02	ツインファミコン／ディスクシステム
03	スーパーファミコン
04	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ
05	バーチャルボーイ
06	ニンテンドウ64
07	PCエンジン
08	CD-ROM²
09	CD-ROM²+スーパーシステムカード／スーパーCD-ROM²
10	PCエンジンDUOシリーズ／DUO-R、DUO-RX
11	アーケードカード
12	PC-FX
13	メガドライブ／メガドライブ2／MEGA-JET／ワンダーメガ／ワンダーメガ2
14	MEGA-CD／MEGA-CD2
15	スーパー32X
16	セガサターン／Vサターン／Hサターン
17	ゲームギア
18	プレイステーション
19	3DO
20	NEO・GEO／NEO・GEO　CD
21	プレイディア
22	レーザーアクティブ+LD-ROM²コントロールパック
23	レーザーアクティブ+MEGA-CDコントロールパック
24	MSXシリーズ
25	PC-9801／8801シリーズ
26	DOS／V
27	マッキントッシュ
28	その他
29	何も持っていない
30	特に買いたくない

No.	表3　今号の記事
01	表紙
02	(FX NAVIGATOR)スーパーパワーリーグFX
03	(FX NAVIGATOR)同級生2
04	(FX NAVIGATOR)天地無用！魎皇鬼FX
05	(FX NAVIGATOR)デア　ラングリッサーFX
06	(FX NAVIGATOR)スーパーリアル麻雀PV-FX
07	(FX NAVIGATOR)ボイスパラダイス
08	(FX NAVIGATOR)ブループレイカー
09	(FX NAVIGATOR)ドラゴンナイト4
10	(新作情報)銀河お嬢様伝説ユナFX　哀しみのセイレーン
11	(新作情報)ヴァージン・ドリーム
12	(新作情報)はたらく☆少女　てきぱきワーキン♡ラブ
13	(新作情報)スチームハーツ
14	(新作情報)ミラークルム　ザ・ラスト・レベレーション
15	(新作情報)バウンダリーゲート　ドーター・オブ・キングダム
16	(攻略大全オールディーズ)ドルアーガの塔
17	(攻略大全XX)パワードールFX
18	(攻略大全XX)DE・JA
19	(攻略大全XX)ぷよぷよCD通(2)
20	(声優ストリート)声優ホットライン・高橋美紀
21	(声優ストリート)ピックアップフレッシュボイス・今井由香
22	(声優ストリート)キャラクタボイスインフォメーション
23	(新着特報直送便)超神兵器ゼロイガー
24	(新着特報直送便)ファーランドストーリーFX
25	(新着特報直送便)負けるな！魔剣道Z
26	(新着特報直送便)虚空漂流ニルゲンツ
27	(新着特報直送便)女神天国II
28	(新着特報直送便)となりのプリンセス(仮称)
29	(新着特報直送便)リトルキャッツ(仮称)
30	READER'S LAND
31	インフォスクラム
32	同人フリーマーケット
33	DOGAのGENIEではじめるCGA講座
34	PC ENGINE&PC-FX DATA BANK
35	クリエイター養成講座
36	読者プレゼント
37	アニメフリーク情報局
38	移植の泉
39	ときめき放課後クラブ　第12回
40	月刊アンジェリークファン
41	UL-TECH Wonder Land
42	新作発売カレンダー

No.	表4　ゲーム名
	PCエンジン
001	愛・超兄貴
002	あすか120%マキシマ　バーニングフェスト
003	アドヴァンストV.G.
004	姐(あねさん)
005	アルナムの牙　獣族十二神徒伝説
006	イースIV　The Dawn of Ys
007	ヴァージン・ドリーム
008	エメラルドドラゴン
009	風の伝説ザナドゥII
010	カブキ一刀涼談
011	餓狼伝説SPECIAL
012	機装ルーガII
013	銀河お嬢様伝説ユナ2　永遠のプリンセス
014	銀河婦警伝説サファイア
015	空想科学世界ガリバーボーイ
016	ゲッツェンディーナー
017	Go！Go！バーディチャンス
018	3×3EYES　三只眼變成
019	雀神伝説
020	将棋データベース　棋友
021	真怨霊戦記
022	スーパーリアル麻雀PVカスタム
023	スチームハーツ
024	スペースインベーダー　ジ・オリジナルゲーム
025	スペースファンタジーゾーン
026	聖夜物語
027	卒業II　ネオ・ジェネレーション
028	誕生　デビュー
029	てきぱきワーキンラブ
030	DE・JA
031	デッド・オブ・ザ・ブレイン
032	天外魔境II卍MARU
033	天外魔境　風雲カブキ伝
034	天地無用！　魎皇鬼
035	同級生
036	ときめきメモリアル
037	ドラゴンナイト&グラフィティ
038	ドラゴンボールZ　偉大なる孫悟空伝説
039	熱血レジェンド　ベースボーラー
040	はたらく☆少女　てきぱきワーキン♡ラブ
041	バザールでござーるのゲームでござーる
042	美少女戦士セーラームーンCollection
043	百物語　ほんとにあった怖い話
044	ぷよぷよCD通(2)
045	プライベート・アイ・ドル
046	プリンセスメーカー1
047	プリンセスメーカー2
048	ボンバーマン　ぱにっくボンバー
049	マージャンソード　プリンセスクエスト外伝
050	魔導物語I　炎の卒園児
051	女神天国
052	メタルエンジェル2
053	もってけたまご
054	モンスターメーカー　神々の方舟
055	Linda³
056	レッスルエンジェルス・ダブルインパクト　団体経営編&新人デビュー編
057	レニーブラスター
058	ロードス島戦記II
	PC-FX
059	アニメフリークFXVol.1
060	アニメフリークFXVol.2
061	アニメフリークFXVol.3
062	アンジェリークSpecial
063	お嬢様捜査網
064	きゃんきゃんバニーDX(仮称)
065	キューティーハニーFX
066	銀河お嬢様伝説ユナFX
067	虚空漂流ニルゲンツ
068	紺碧の艦隊
069	上海　万里の長城
070	スーパーパワーリーグFX
071	鬼神童子ZENKI FX　ヴァジュラファイト
072	全日本女子プロレス　クイーンオブクイーンズ
073	続　初恋物語　修学旅行
074	卒業R
075	卒業IIFX
076	TEAM INNOCENT
077	チップちゃんキィーック！
078	超神兵器ゼロイガー
079	デア　ラングリッサーFX
080	天地無用！魎皇鬼FX
081	天外魔境　電脳絡繰格闘伝
082	天外魔境IIINAMIDA
083	同級生2
084	ときめきカードパラダイス
085	となりのプリンセス(仮称)
086	ドラゴンナイト4
087	バウンダリーゲート　ドーター・オブ・キングダム
088	パチ夫くんFX　幻の島大決戦
089	バトルヒート
090	パワードールFX
091	ファイヤーウーマン　纏組
092	ファーランドストーリーFX
093	ブルー・シカゴ・ブルース
094	ブループレイカー
095	ぺブルビーチの波濤(仮称)
096	ボイスパラダイス
097	スーパーリアル麻雀PV　FX
098	麻雀悟空　天竺
099	負けるな！魔剣道Z
100	マスターズ　遥かなるオーガスタ3(仮称)
101	みにまむなのにっく
102	ミラークルム　ザ・ラスト・レベレーション
103	女神天国II
104	ラスト・インペリアル・プリンス
105	ルルリ・ラ・ルラ
106	リターン・トゥ・ゾーク
107	リトルキャッツ(仮称)
108	ルナティック・ドーンFX
	PC-FXGA
109	［空欄］
110	んーにゅー(仮称)
	LD-ROM²
111	［空欄］
112	UFO&E・T

アンケートに答えるうえでの注意

1．記入はていねいに、しっかりと

回答はコンピュータ処理をしますので、マスからはみ出さないよう算用数字で記入してください。筆記用具は、黒でハッキリ読めるものを使用してください（ボールペンの赤や色鉛筆は不可）。

2．数字は1つのワクに1文字

数字は必ず1ケタを1つのマスに記入するようにしてください。2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスを使って記入してください。1つのマスに2ケタ以上の数字を記入しないでください。

悪い例：[ ][ ][10]　良い例：[0][1][0]

3．間違えやすい数字に注意

コンピュータ処理するため、1は7と、4は9と間違えて読み取る恐れがあります。1はただのボウ線で、4は上を開けて書いてください。

悪い例：[1][4]　良い例：[1][4]

4．郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと

プレゼントが当選しても、住所や氏名などに不備があると賞品が発送できないことがあります。必要事項は正しく、ハッキリと記入してください。また、電話番号も必ず記入してください。

5．移植希望のアンケート項目は正確に

シリーズものの場合は何作目かも記入してください。タイトルが似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので注意して記入してください。

PC ENGINE &PC-FX 最新 DATA BANK

12月30日から１月29日までの売り上げBEST10と、3月号読者アンケートハガキ1000通から集計した前人気、移植希望を掲載。中古ソフトの動向を交えて最新の情報をお伝えする。

月間売り上げBEST10

3月号から引き続いて、トップを維持している『聖夜物語』。繰り返し遊べるソフトということで、人気は高いようだ。しかし、僅差で『アニメフリークＦＸ～』が追ってきていることから、次回のランキングは波乱が予想される。また、『プリンセスメーカー１』などのタイトルが返り咲きのランクイン。過去に発売されたソフトには秀作、名作が隠れている。ここらで開拓に励んでみて、以外な作品との出会いをしてみるのも楽しいのかもしれない。

↑1、2のタイトルがランクインした『ユナ～』。ＦＸ版を楽しみにしたい

↑『プリンセスーメーカー』も1、2がランキング。人気の高い作品だ

順位	前回順位	タイトル	ポイント	スペック表記
1	1	聖夜物語	156	ハドソン/ロールプレイング '95年12月22日発売/7800円/スーパーCD-ROM²
2	3	アニメフリークＦＸ Vol.2	150	NECホームエレクトロニクス/アニメ情報メディア '95年12月22日発売/6800円/PC-FX
3	4	百物語 ほんとにあった怖い話	72	ハドソン/デジタルノベル '95年8月4日発売/6800円/スーパーCD-ROM²
4	ー	銀河お嬢様伝説ユナ プレミアム	66	ハドソン/デジタルコミック '95年6月16日発売/6800円/スーパーCD-ROM²
5	5	ルナティックドーンＦＸ	49	NECホームエレクトロニクス/ロールプレイング '95年11月24日発売/8800円/PC-FX
6	10	プリンセスメーカー2	42	NECホームエレクトロニクス/シミュレーション '95年6月16日発売/9800円/アーケードカード両対応
7	9	銀河お嬢様伝説ユナ2 永遠のプリンセス	39	ハドソン/デジタルコミック '95年6月30日発売/7800円/スーパーCD-ROM²
8	ー	プリンセスメーカー１	37	NECホームエレクトロニクス/シミュレーション '95年1月3日発売/8800円/アーケードカード両対応
9	2	同級生	36	NECアベニュー/アドベンチャー '95年11月23日発売/8800円/スーパーCD-ROM²
10	ー	風の伝説ザナドゥII	33	日本ファルコム/ロールプレイング '95年6月30日発売/9800円/スーパーCD-ROM²

読者の声

本誌アンケートハガキのフリースペースより抜粋

- 細部にわたり丁寧に仕上げられていて，感動した。（福岡県／Ｍクン）
- 音楽がいい。今までの中では一番だと思う。（北海道／Ｋクン）
- 細かい演出がよかった。ＦＸにも移植してほしい。（山梨県／Ｉクン）
- もっと主人公が話すべきだ、話に厚みがでる。（徳島県／Ｏクン）
- 誰かグレゴリー爺さんの消息をおしえてくれ。（東京都／Ｓクン）
- 職業でパーティキャラを変えたほうがよかった。（三重県／Ｔクン）
- ハマッてしまった。時間はかかるけどおもしろい。（京都府／Ｓクン）
- ストーリーがもっと違っていたら最高だったのに。（岩手県／Ｉクン）

表の見方 ポイントは、㈱あくとをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。また、表組内の前回順位は「初」が今月初めてチャートインした作品。「ー」が過去にランキングに登場し、前回ランキング内になかった作品を意味します。媒体のアーケードカード両対応は、スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応を示します。また、価格はすべて税別です。

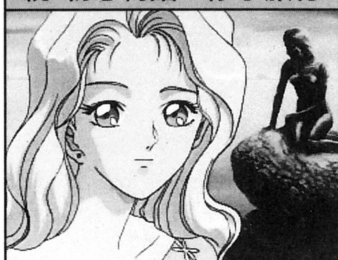
12／30～1／29の新作

1／26 ときめきカードパラダイス

前人気BEST10

先月に続いて『同級生2』がまたまた1位を獲得。獲得票も先月とほぼ同数なので、固定的なファンにより支えられているということがわかる。『スチームハーツ』は発売が近づいていることもあって、2位に浮上してきた。恋愛シミュレーションが人気のため、初登場タイトルに『続初恋物語～』が飛び込んできている。これからの話題作として注目度の高い作品といえるだろう。

順位	前回	タイトル	得票	媒体	データ
1	1	同級生2	198	FX	NECアベニュー 開発状況90%
2	4	スチームハーツ	108	PC	TGL 開発状況90%
3	3	ぷよぷよCD通(2)	105	PC	NECインターチャネル 開発状況90%
4	2	天外魔境III NAMIDA	93	FX	ハドソン 開発状況30%
5	6	銀河お嬢様伝説ユナFX	81	FX	ハドソン 開発状況100%
6	5	DE・JA	75	PC	NECアベニュー 開発状況90%
7	―	デア ラングリッサーFX	72	FX	NECホームエレクトロニクス 開発状況80%
8	初	続 初恋物語 修学旅行	63	FX	徳間書店インターメディア 開発状況60%
9	8	ブルーブレイカー	57	FX	NECホームエレクトロニクス 開発状況40%
10	―	モンスターメーカー 神々の方舟	48	PC	NECインターチャネル 開発状況70%

今月のPICK UP 続 初恋物語 修学旅行

3月号で紹介されたかわいいキャラクタで期待のふくらむ恋愛シミュレーション。まだまだ、発売時期は未定の状態だが、力の入っているアニメーションを早く見てみたい。

移植希望BEST10

FX、PCともに、上位に食い込んできたのは『ときめきメモリアル対戦～』と『スレイヤーズ』。くわえて、PCでは圧倒的人気で移植希望の多い『イースV～』が、ついにFXでもランクイン。初登場してきたタイトルは、先月までの順位ではいずれも10位を狙える位置にあった精鋭ぞろいなので、票の伸びが予想される。特に『～プリティサミー』は後編が発売され、一気に上位を狙える要素を持ったことも見逃せない。

⬆移植希望の非常に高い、『ときめきメモリアル対戦～』。期待度も高い

⬆人気アニメ『スレイヤーズ』。あの迷コンビ（?）をプレイしてみたい

PCエンジン

順位	前回	タイトル	得票	データ
1	1	イースV 失われた砂の都ケフィン	123	日本ファルコム/スーパーファミコン ロールプレイング
2	3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	87	コナミ/業務用 パズル
3	2	スレイヤーズ	84	バンプレスト/パソコン ロールプレイング
4	7	同級生2	37	エルフ/パソコン アドベンチャー
5	初	V.G.II 姫神舞闘譚	29	TGL/パソコン アクション
6	8	英雄伝説III もうひとつの英雄たちの物語	27	日本ファルコム/パソコン ロールプレイング
7	初	真・女神転生 デビルサマナー	25	アトラス/サターン ロールプレイング
8	6	ポリスノーツ	21	コナミ/パソコン アドベンチャー
9	5	アイドルプロジェクト	18	ケイエスエス/パソコン シミュレーション
10	初	プリンセスメーカー	17	SCE/プレイステーション シミュレーション

PC-FX

順位	前回	タイトル	得票	データ
1	6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	90	コナミ/業務用 パズル
2	1	ああっ女神さまっ	81	バンプレスト/パソコン アドベンチャー
3	2	ときめきメモリアル	80	コナミ/PCエンジン シミュレーション
3	3	スレイヤーズ	80	バンプレスト/パソコン ロールプレイング
5	初	魔法少女 プリティサミー	55	バンプレスト/パソコン アドベンチャー
6	5	英雄伝説III もうひとつの英雄たちの物語	45	日本ファルコム/パソコン ロールプレイング
7	3	ポリスノーツ	40	コナミ/パソコン アドベンチャー
8	8	麻雀同級生	36	メイクソフトウェア/業務用 麻雀
9	初	イースV 失われた砂の都ケフィン	31	日本ファルコム/スーパーファミコン ロールプレイング
10	7	メルクリウス・プリティ	28	NECアベニュー/パソコン シミュレーション

中古ソフトの動向

販売価格、買い取り価格とも、先月と比べて全体的に据え置きの状態。『聖夜物語』が、早くも店頭にならびはじめている。価格から考えても人気のソフトを、2種類まとめて、手に入れるチャンスだ！

下の表のタイトルは、本誌2月号の月間売り上げベスト10に入ったもので、価格はすべてメッセサンオー（東京本店）のものです。（2月16日現在）

（問い合わせ先）
株式会社メッセサンオー
☎03－3255－3451

タイトル	販売価格(税別)	買取価格(税込)
聖夜物語	4200円	2500円
同級生	5400円	3000円
アニメフリークFX Vol.2	4980円	2500円
百物語 ほんとにあった怖い話	780円	300円
ルナティクドーンFX	4980円	2500円
真怨霊戦記	4400円	3500円
アンジェリーク Special	5200円	2600円
プライベート・アイ・ドル	3400円	2000円
銀河お嬢様伝説ユナ2	2400円	1200円
プリンセスメーカ2	2980円	1500円

同人フリーマーケット

同人誌に興味はあるけど、なんとなくよくわからないから敬遠しちゃう。そんな読者と同人サークルの橋渡しをする、同人フリーマーケットへようこそ。

今月の同人誌

アンジェリークの同人誌が圧倒的に多いのは相変わらずだが、少しずつPCエンジンやFX以外の機種のゲーム同人誌も増えてきた。そのなかでも多めなのが、SFCのファイナルファンタジーVI。イベントなどでも、よく見かけるだけはある。そのかわりといってはなんだが、ほとんどなくなってしまったのがPCエンジン系の同人誌。こうなったら、天外魔境IIIにはやく発売してもらうしかないのかな?

LE CHANT D'AMOUR

価格	650円(B5判/40P/オフセット/送料270円)
ジャンル	アンジェリーク
サークル名	くうちゃん同盟
発行人	坂本有生
問い合わせ先	〒263 千葉県千葉市稲毛区千草台2-2-21-205 安田紀子

コメント　アンジェリークと守護聖様のラブラブ本。女の子メインです。ちょっぴりHなので小学生の人はゴメンね。

編集部コメント　タイトルの意味は「恋の唄」とのこと。アンジェリークファンの心の声が聞こえてくるようです。

許すまじオスカー

価格	400円(B5判/32P/オフセット/送料240円)
ジャンル	アンジェリーク
サークル名	世紀末SPECIAL
発行人	山田美千代
問い合わせ先	〒860 熊本県熊本市清水町兎谷554-25 山田美千代

コメント　あて名シールをつけてね。

編集部コメント　タイトルはオスカーですが、内容は両巨頭がメイン。ありがちですがおまじないネタがおもしろいです。

ササミストリート

価格	送料込500円(B5判/24P/オフセット)
ジャンル	天地無用
サークル名	にゃんま帝国
発行人	にゃんま
問い合わせ先	〒811-34 福岡県宗像市田熊543 中村荘B棟 松永まや

コメント　まんがいっぱいのかわいー本を目指してます。よろしく。

編集部コメント　天地無用というか、どっちかというとプリティーサミーの本。裏表紙のササミがかわいいです。

FASCINATION

価格	400円(A5判/20P/オフセット)
ジャンル	ファイナルファンタジーVI
サークル名	Phantom
発行人	すなふきん
問い合わせ先	〒840 佐賀県佐賀市本庄町本庄425-305号 片山裕美子

コメント　情熱の炎ご熱帯雨林状態(?)です。健全なギャグ&シリアスなお話そえてまーす(!?)。

編集部コメント　ページ数は少なめですが、絵はきれいです。エドガー、セッツァーあたりがメイン。通販希望の場合は問いあわせを。

■同人誌データ大集合

以下の同人誌リストは、次のような内容になっています。

●タイトル/価格(判型/ページ数/印刷/送料)/ジャンル/サークル名/発行人/問い合わせ先/コメント

●世界が一番幸せな日/300円(A5/30P/オフセット/送料190円)/声優(草尾毅)/世界ヒヨコ化計画/井沢みろな/〒243-03　神奈川県愛甲郡愛川町中津1831-4　田中美由紀/愛だけで作ってしまった草尾毅さん本です。4コマまんがとらくがき再録が主です。

●君が一番好きだ/400円(B5/28P/オフセット/送料190円)/アンジェリーク/一寸先は花畑/竜川みりん/〒362　埼玉県上尾市小敷谷717-9　川端美智子/表紙はシリアスだけど、中身はALLギャグです。けっこうブラックジョーク、ありかも。

●Still Water Junction/200円(A5/20P/オフセット/送料190円)/アンジェリーク/知力・体力・時の運/油屋よし/〒445　愛知県西尾市山下町八幡山61-1　吉橋泰子/シリアス1本ですが、リュミ様。ファンにはぜひ読んでいただきたいです。

●エンジェルウィング/500円(A5/32P/オフセット/送料190円)/アンジェリーク/フィガロハウス/〒153　東京都目黒区下目黒3-7-28　藤和目黒ホームズ403　高橋方フィガロハウス/巻頭カラー付/のジュリ&クラPUSH本号です。アンジェ・オリヴィエ、女王様・クラヴィスも収録。

●少年斬デー/300円(B5/オフセット/32P/送料190円)/サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣/13日の木曜日/雪月花/〒822-01　福岡県鞍手郡若宮町金丸664-2　山下誠/登場キャラ多し/

●勇気を出して初めてのファミコン3/600円(B5/44P/オフセット/送料240円)/スーパーファミコン系RPG中心よろず/世紀末SPECIAL/山田美千代/〒860　熊本県熊本市清水町兎谷554-25　山田美千代

●STRAWBERRY HONEY/400円(B5/40P/オフセット/送料270円)/風の伝説ザナドゥ/から。/睦月絵架/〒116　東京都荒川区南千住5-13-3　旭レジデンス305　大村清子/バカな本です。シャレのわかる人だけ読んでください。アリオス中心。

同人誌問い合わせ・通信販売のオキテ

●新着情報請求・在庫の問い合わせ方法

以下のものが、必要になります。

①返信のために自分の住所と氏名を書いた封筒(80円切手をあらかじめ貼る。自分の名前のあとに「様」もつけておく)

②用件を書いた手紙

感想と用件は別々の便箋に書き、両方に住所と名前を記入しておく。市販の便箋を使用すること。

●通信販売の申し込み方法

ここで紹介する方法は、郵便小為替を用いた一般的なもの。サークルによって特殊な方法を採用している場合もある。

以下のものが、必要となります。

①ほしい同人誌名と冊数を明記した紙

感想の手紙とは別にしておき誌名と住所、同封した金額を記入しておく。通販の情報を知った誌名も記入しておく(この場合は「PCエンジンファンを見て」と書く)

②本代×希望冊数に応じた無記名小為替

郵便局で購入できる定額小為替の受け取り人の欄になにも書かないもの。

③送料分の切手×希望冊数

切手は便箋などに切り目を入れてそこにはさむか、小さい袋などに入れてバラバラにならないようにすること。

④あて名カード

文房具屋などで売っている市販のタックシールやワープロ用のラベルに、自分の郵便番号、住所と名前を書いたもの。

⑤連絡用の80円切手

定額小為替は100円単位でしか購入できないので、10円単位の端数があった場合、そのぶんは切手で代用すること。

なお、小為替は折ったり汚したりしないように紙などで包んで、封筒の外から透けて見えないようにしておこう。また小為替の受領書は、申し込んだ本が到着するまで大切に保管しておくこと。郵便事故などのアクシデント時に役立つ。

コミックネットワークへいらっしゃいませ

日本全国で開催されている同人誌即売会、今回は九州地方をのぞいてみよう。九州で一般的なのは、募集スペース100程度の即売会から2000スペースを越える大きなものまで毎月開かれている、「コミックネットワーク」が開催しているイベント。最近の大きなものは、1月28日に福岡ドームで開催された。これはチケット入場制のイベントで、ドームのチケット売場やダイエー、ローソンでチケットを購入して入場することになる。前売券は500円、当日券は600円。なお次回のコミックネットワーク in 福岡ドームの開催は4月29日だ。前売券は約1ヵ月前から発売される。

●開催スケジュール

【3月3日】COMIC NET-WORK LAMBDAX 佐賀12／佐賀市文化会館／100スペース

【3月10日】HYPER ACTIVE 13／ももちパレス／100スペース、ゲームONLY・COMIC NET-WORK LAMBDAX 鹿児島5／鹿児島自治会館／150スペース

【3月17日】COMIC NET-WORK LAMBDAX 大分4／大分県中小企業会館／150スペース・CREATION MEETING REVO 12／ももちパレス／100スペース、創作ONLY

【3月20日】COMIC NET-WORK LAMBDAX 長崎／日通展示会場／100スペース

【3月24日】COMIC NET-WORK in マリンメッセ福岡2／マリンメッセ福岡／2500スペース

●問い合わせ先

〒810-91 福岡中央郵便局私書箱266号 コミックネットワーク(90円切手＋あて名カード同封)

⬆コミックネットワーク in 福岡ドームの入場口

⬆コスプレも大歓迎。こちらは1月28日にいらっしゃったアンジェな方々

3月のゲーム中心イベントカレンダー

今やひとつの確立したジャンルとなりつつあるゲーム同人誌。ここではゲーム同人誌を扱っているイベントを中心に、開催スケジュールを紹介しよう。

DATE	イベント名	会場	スペース数
3月3日	Comic City IN晴海 (03-3225-8520)	晴海国際見本市会場	5000
3月3日	Comic City IN大阪 (03-3811-9598)	インテックス大阪	4000
3月3日	ときめきパーティセンセーション	渋谷フォーラム8	−
17日	ゲームコミケ東京 (03-3225-8520)	晴海国際見本市会場	2500
17日	コミックライブ名古屋 (03-3225-8520)	名古屋国際展示場	3500
20日	コミックストリート (0792-54-5953)	神戸国際展示場	1500
24日	COMIC NETWORK inマリンメッセ 福岡2	福岡マリンメッセ	2500
30･31日	Comic City IN名古屋 (03-3811-9598)	名古屋国際展示場	8000
31日	Comic City IN東京 (03-3225-8520)	晴海国際見本市会場	1200

同人誌大募集

同人フリーマーケットではみなさんの同人誌を募集しています。なお誌面のつごうで（とくに内容が成人向けの場合）掲載できない場合がありますので、あらかじめご了承ください。このコーナーで紹介できるものは、内容がゲームを元にした同人誌(機種は問いません)、もしくは声優を扱った同人誌に限ります。

★応募方法

下の応募用紙に記入のうえ、作品と一緒に下記のあて先まで送ってください。

・ジャンル

ゲーム名を記入してください。声優系同人誌の場合は、「声優」でかまいませんが、下欄の「コメント・アピール文」のところに声優さんの名前を書いておいてください。

・通販の有無

通販が可能な場合は、送料も記入してください。不可の場合は、最短でも応募後2ヵ月はイベントで購入可能と思われるものをお願いします。

・コメント・アピール文

作品のコメントやサークルのアピールを記入してください。声優系の場合は、ここに声優さんの名前をお願いします。なお郵便振替でのみ通販を行っている場合は、ここにその旨記入してください。

送り先

〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM
PCエンジンFAN編集部
『同人フリーマーケット』係

キリトリセン

同人誌紹介応募用紙

本のタイトル		ジャンル	
価格	円	判型	判(オフセット・コピー)
		ページ数	
通販	可（送料　　円)・不可		
発行サークル名			
発行人	フリガナ		
サークル代表者名 (問い合わせあて名)	フリガナ		
電話番号 (編集部用・掲載しません)			
代表者連絡先住所 (掲載しません)	フリガナ 〒		
通販問合せ用住所 (掲載します)	フリガナ 〒		
コメント・アピール文			

好奇心旺盛なアンテナに“高感度情報”を発信!!

インフォスクラム

EVENT

再び熱いバトルが繰り広げられる

第2回全日本ぷよマスターズ大会

『ぷよぷよ』第1作が発売されてからもう3年が経過したが、その優れたゲーム性やかわいいキャラクタ、さらに『ぷよぷよ2』が発売されたことも手伝って、その人気はおとろえるところを知らない。そしてこのたび好評であった第1回大会に続いて「第2回全日本ぷよマスターズ大会」が開催されることになった。

■「第2回全日本ぷよマスターズ大会」

⬆前回大会中のコスプレ大会の模様。やはり、マニアな人たちも集結している

応募方法：往復ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を書き、下の表から、①出場したい大会名、②好きなハード名を明記のうえ応募すること。なお先着1万名までとなっている。

①（出場したい大会名）

「ゲーム大会」

・一般大会

・ジュニア大会（小学生以下）

・ナイスミドル大会（30歳以上）

・レディース大会（女性のみ）

「コスプレ大会」（3月23日に予選を予定）

「声優オーディション」（3月23日に予選を予定）

・アルル

・シェゾ

⬆同じく前回大会から。ゲーム大会の熱気が伝わってきそうだ。ちなみに今大会の優勝者は、アメリカ・ディズニーワールド6日間にペアで招待されるぞ

②（好きなハード名）

・スーパーファミコン

・セガサターン

・メガドライブ

・ゲームボーイ

・ゲームギア

場所：幕張メッセ

日時：3月24日　9：00開場

10：00開始

申し込み先：〒732-91　広島東郵便局　私書箱第42号　株式会社コンパイル

NEWS

マクドナルドにPC-FXの情報が！

NECがマクドナルド広告媒体を使用

おなじみ日本マクドナルドが、PC-FXの広告を行うぞ。マクドナルド各店内にある、トレーの上に乗せる紙のマットと店内情報誌の「マックジョイ」の2種類に、3月21日～27日の間、PC-FXのハード、ソフトに関する情報が掲載されることになった。詳しい内容は行ってみてからのお楽しみということで、この春休みはみんなでマクドナルドに行ってみよう！

⬆言わずとしれたマクドナルド。PC-FXのどんな情報があるのだろうか

EVENT

CGアニメーションが一堂に会する

第8回アマチュアCGAコンテスト 入選作品発表会

CGAと聞いて堅苦しく考える人もいると思うが、要はコンピュータで作ったアニメーションのことだ。アマチュアの製作による、これらの作品を集めた「アマチュアCGAコンテスト」が今年も開催される。この分野はここ数年で非常に進歩しており、この発表会も「ここまで進んでいるとは！」と驚くような作品ばかりが出そろっているはずだ。

■「第8回アマチュアCGAコンテスト　入選作品発表会」

場所：大阪　アルカイックホール・オクト

東京　なかのZERO大ホール

日時：大阪　3月24日　12：00開場

13：00開演

東京　4月7日　12：00開場

13：00開演

問い合わせ先：〒533 大阪市東淀川区淡路5―17―2―102号　PROJECT TEAM DOGA内　CGAコンテスト事務局

⬆第7回グランプリ、森山知己さんの作品「A DRAGONFLY」

GOODS

ゲーセンで同級生グッズをゲットだ!

景品用　同級生グッズ特集

昨年末にPCエンジンから発売されたゲーム『同級生』はもうプレイしたかな？　実際でもあんなにたくさんの女のコと仲良くなれたらいいよな…。まあともかく、PC-FXでは『同級生2』も発売の予定だし、今回は同級生に関するゲームセンターなどで貰える景品用グッズを集めてみた。まず、よく店頭などに置かれているポスタードリームだが、今月からその景品用ポスターのデザインが一新。友美、みのり、いずみ、桜子、洋子、久美子とキャラクタの集合したものが2種の計8種類で、さらに、大アタリとして右のような等身大ポスターも用意されている。一方、定番のUFOキャッチャーでも、唯の立ちポーズと座りポーズ、舞、友美、くるみ、いずみ、芳樹の7体が5月頃に登場予定だ。下の写真の中にどれか欲しい人形はあっただろうか。この欄で紹介した物に対する問い合わせは、〒166 東京都杉並区梅里1−7−7　新高円寺ツインビル1F　株式会社エルフ「グッズ問い合わせ」係まで。

でーん。大迫力の等身大、唯ちゃんポスターだ。すごいやすごいや！　部屋に飾ろう

『同級生2』に登場、病院に入院中であるか弱い女のコ、桜子ちゃん

『同級生2』に登場している旅館の一人娘、久美子ちゃんだ

UFOキャッチャーの景品となる予定の人形たち。いろいろな種類があるけど、君はどれが欲しい？　それとも全部取れるまでお金をつぎこむ？

BOOK

高田明美先生の新画集

Misty Orb

本誌のカバーイラスト原画をはじめとしてテレビアニメの「うる星やつら」、「機動警察パトレイバー」などのキャラクターデザインを手がけている高田明美さん。その高田さんが新しい画集を出すことになった。今回の画集では、94年から95年にかけて発表された作品や展覧会のために描きおろした作品が中心になっているぞ。昨年、発表された「Tir na sorcha」とはまた異なった、新たなる世界を展開している。

高田さん特有の耽美的な雰囲気をかもしながら、アダルトなタッチで描かれていて、期待を裏切らない出来ばえだ。魅惑的なイラストの数々を見ることができる日まで、読者のみんなも楽しみに待っていてくれ。

■「Misty Orb」
発売元：NTT出版
発売日　3月13日
価格：2000円（税込）

高田さんが新画集のために描き下ろした作品。タイトルは「天上の華」（部分）。細かい所までよく描かれているね

TOPICS

「ジャイアント・ロボ」ファン必見

フェニックス・エンタテインメント公式ファンクラブ

株式会社フェニックス・エンタテインメントでは、有名な「ジャイアント・ロボ」の他にも「新　海底軍艦」、「銀鈴シリーズ」などを製作している。このたび、この会社では、公式ファンクラブ事務局を開設した。このファンクラブに入会すれば、試写会やイベントなどの招待状が送付されたり、設定資料などの通信販売が可能になる。入会金、会費などは無料なので、とりあえず入会しておくといいかも。また、月1回発行される「フェニックスFCニュース」という情報紙を有料で手に入れることができるので、購読希望の人は1年分の購読料として郵送経費代2400円を定額小為替か現金書留で送ろう。

■「フェニックス・エンタテインメント　公式ファンクラブ」
入会方法：往復ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号・持っていればそのパソコンの機種・フェニックス・エンタテインメントで好きな作品と好きなキャラクタ・他社で好きな作品・商品化希望の物を明記する。

申し込み先：〒176 東京都練馬区貫井2−26−6株式会社フェニックス・エンタテイメント内ファンクラブ事務局
TEL:03-3825-8250

ジャイアント・ロボのワンシーン。ファンも多い人気アニメだ。登場キャラの銀鈴なんかは有名だよね

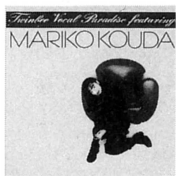
CD&VIDEO

ゲーム、声優、アニメ関連のAVソフトのリリース情報の中からピックアップしての最新情報をお届けするぞ!!

ステレオドラマ もっと! ときめきメモリアルFEB. ~featuring 早乙女好雄~

キングレコード
発売中/2800円(税込)

『ときめきメモリアル』CDドラマ第9弾の主役は、男性キャラの早乙女好雄だ。いつもは高見公人が司会をしているコーナーも、今回は早乙女好雄が担当しているぞ。好雄ファンの人は持っておきたい1冊だ。

Twinbee Vocal Paradise featuring Mariko Kouda

キングレコード
発売中/3000円(税込)

國府田マリ子さんがツインビー関係で歌ったキャラクタソングやテーマソングなどを1枚にまとめた、ベスト盤的CD。リミックス曲を4曲加えた計11曲を収録している。ファンタジックな世界を表現したブックレットも魅力だ。

どーにか こーにか

日本コロムビア/発売中/1000円(税込)

テレビ東京系アニメ「ナースエンジェル・りりか・SOS」主題歌として採用されていた、南英子さんのニューシングルが発売になるぞ。南さんはテレビ朝日「桃かん」にも出演しており、現在最も注目の女性タレントだ。

for you for me

バップ
発売予定日3月1日/3000円(税込)

人気声優の久川綾さんのサードアルバムは、7編の作詞と4曲の作曲を彼女自身が手がけたという、たいへん力の入ったアルバムだ。作曲にはアーティストの楠瀬誠志郎さんも参加しており、クオリティの高さも折り紙つきだ。

POWER DoLLS 2

工画堂スタジオ
発売中/2800円(税込)

今話題の『パワードール』シリーズから。この作品はパソコン版『パワードール2』のゲームミュージックを収録している。このCD化にともない全ての曲をニューアレンジしており、期待の持てる1枚に仕上がっているぞ。

ダーティペア FLASH3 オリジナルサウンドトラック

バップ
発売中/2800円(税込)

移植の泉のコーナーでも紹介しているダーティペアFLASH3のCD。先行発売のシングルCD、國府田マリ子さんの「本気にしないで」と松本梨香さんの「心で見つめてる」の2曲の他、2人の新録曲などが収録されている。

クリアー・ザ・スーチーパイ

日本コロムビア/発売中/2000円(税込)

園田健一さんがキャラクタデザインを担当している麻雀ゲーム、「スーチーパイ」シリーズのクリアシーンが収めてあるビデオ。スーチーパイこと御崎恭子や片桐志穂、佐々木留美など、全キャラクタが登場するクリアシーンは見物だ。また、OVA「スーチーパイII」から登場するスーチーパイの新たな仲間たちの変身シーンも収録されている。

お嬢様捜査網

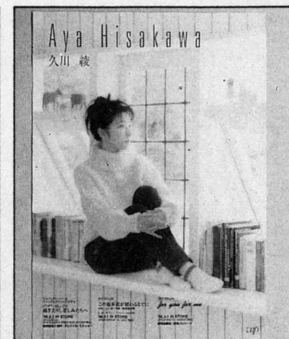
東宝/発売予定日4月1日/4660円(税込)

「卒業」シリーズを様々なメディアで展開して、立て続けにヒット商品を送り出している、イメージワークスとマーカスのスタッフが製作した「お嬢様捜査網」。私立清華学園に入学してきた5人の超お嬢様たちに届いた、正体不明の人物からの脅迫。次々と仕掛けられる罠に、各々の特殊技能とありあまる金とで挑む彼女達の運命は…。

今・月・の・プ・レ・ゼ・ン・ト

メーカー各社の提供による、今月のプレゼント。プレゼントが欲しい人はハガキに、①希望するプレゼントの番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤学年(職業)、⑥電話番号、⑦このコーナーに対するご意見やご希望を明記のうえ下記まで。締め切りは3月29日必着。なお発送をもって発表とします。

①5名
前のページで紹介した『同級生』のポスター。これは第1弾のデザインだが、お店では買えない貴重な品だ。5名に

②3名
『同級生』関連のグッズをもう1つ。マウスパッドを3名の方にプレゼントするぞ

③8名
銀河お嬢様伝説ユナFXのポスターを8名に

④3名
久川綾さんのポスターを3名に差し上げよう

あて先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM PCエンジンファン編集部
4月号インフォ・プレゼント係

ストーリー中盤までの見どころを紹介

FX CD-ROM

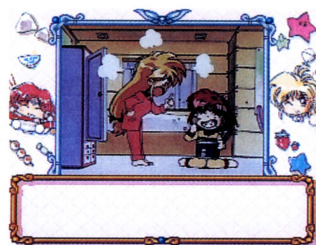
メーカー名：ハドソン
発売予定日：3月8日
予定価格：8800円(税別)
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：100%

銀河のスーパーアイドル、神楽坂ユナがFXにデビュー！　今回はストーリー&おまけモードを紹介！

OVAを見た人も納得のとってもごきげんアドベンチャーですぅ

全国１億2千万人のユナフリークの皆さん／　お待たせいたしました。このたび発売日も決定し、後は待つだけとなった『銀河お嬢様伝説ユナＦＸ　哀しみのセイレーン』。今号もユナりんの魅力を、徹底的に紹介しちゃうぞ。

このゲームのメインとなるモードは、もちろん従来通りのアドベンチャー。シナリオは、ＯＶＡで発売中の同タイトルソフトのストーリーをゲーム用にアレンジしたもの。要するに面白さは保証済みの、とってもごきげんアドベンチャーなのだ。すでにＯＶＡを所有していて、ＦＸ版を購入しようかどうか迷っている人は、迷うだけ無駄。ＦＸ版にしかないグラフィックや音声がかなりあるので、真のユナファンなら、必ず購入すべし／　ということなのだ。

上のような、オリジナルグラフィックも用意されている。ＳＤキャラのユナたちも、なかなかプリティだ

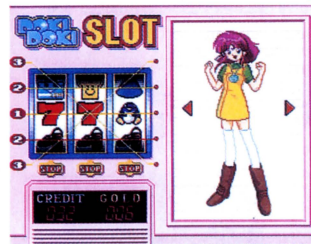
とってもごはんな感じのユーリィ・キューブさん。『ユナＦＸ』でもＯＶＡと同じアイキャッチが入るので、ファンも大満足だろう

ミニゲームも楽しいぞ！

このゲームは基本的に、分岐のない一本道のアドベンチャーゲーム。「それならアニメを見ればいいじゃん」という声も聞こえてきそうだが、『ユナ2』にもあったミニゲームは『ユナＦＸ』でも健在。ストーリーの要所要所にミニゲームが挿入されており、ＯＶＡでは楽しめない要素なのだ。「ドキドキスロット」をはじめ、「キャラクタ神経衰弱」、「ブロマイドパズル」、「スピードアタック」など、多彩に用意されているぞ。

ブロマイドパズルの画面。中にはにせのパーツも混ざっているぞ

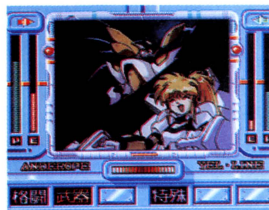
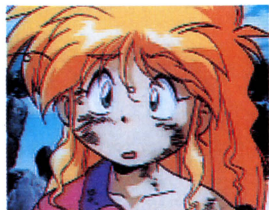
神経衰弱。合わせるキャラクタの表情が違うので、覚えにくいかも？

トランプのスピードのルールに、独自のルールを加えたミニゲーム

ドキドキスロット私服編。ショッピングにでかける前に、やっぱりおしゃれをしないとね♡

ショッピングですぅ

服装がばっちり合えば、こんなグラフィックが表示される。ユーリィの首から下げてるアクセサリが、ポイント高いぞ

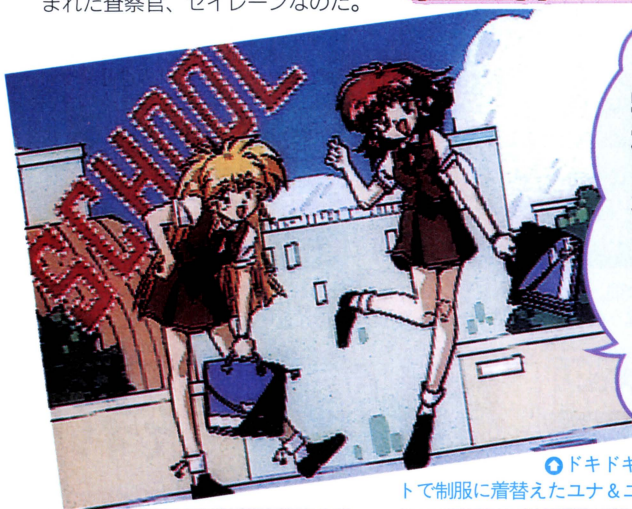
気になるストーリーをちょっとだけ紹介するですぅ

ゲームを始めるとすぐに『ユナ2』で最終ボスだったアンデローペが出現する。ここでは自分でコマンドを選び、アンデローペと戦うことになるが…、実はこれはユナが究極料理人対決の番組に出演したときのエピソードなのだ。いきなりエルライン登場とは、掟破りな展開の『ユナFX』。のっけからアクセル全開ですな。

バトルシーンはアニメーションで展開する

ミラージュのビーム攻撃で目覚めたユナさん

謎の美少女「一条院ミサキ」登場

ユナとユーリィ、2人なかよく登校していたある日、同じクラスにミサキという転校生がやってきた。新しい友達ができそうな予感に、ユナは大喜び。しかしミサキは、ユナを監視するために送り込まれた査察官、セイレーンなのだ。

見知らぬ少女にあいさつされ、とまどうユナ

ユーリィも学校に行くですぅ

ドキドキスロットで制服に着替えたユナ＆ユーリィ

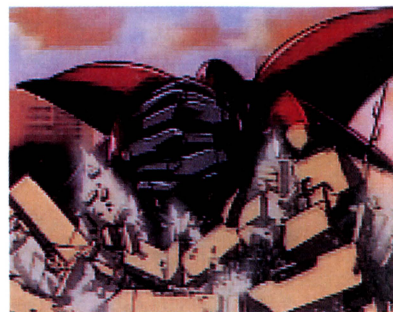
転校生のミサキの正体は、ユナを調査するために地球にやってきたA級査察官セイレーン

銀河征服を企むフロイラインDは、ユナが邪魔。セイレーンに、ユナが悪人だと信じ込ませようとする

小犬探しにてんてこ舞い！

街にショッピングにでかけたユナとユーリィは、迷子の小犬を探している女の子、ハルナに出会う。小犬探しとフロイラインDの派遣した工作員ライカとルシアの策謀で、ユナたちは街外れにきてしまう。そのころ街ではニセエルラインが建物を破壊していて、ミサキはユナがやっていると勘違いする。

お約束キャラ、おっとりの詩織も登場

小犬を奪ってボートで逃げるライカとルシア

ニセエルラインが、次々にビルを破壊する。これを見たミサキは…

ゆかいつーかい「ユナ命中ゲーム」

ユナを街外れに誘導するため、小犬をさらったライカ&ルシア。この後ユーリィの活躍で小犬を救出することができるのだが、このシーンをFXではミニゲーム化しているのだ。

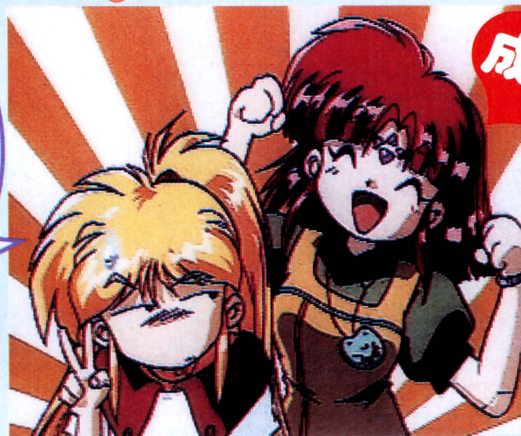
プレイヤーはユーリィを操作し、ユナをブンブン振り回してボートに当てるという、なかなか残酷なゲーム。振り回した時間によりユナが飛ぶ距離が変化するので、慣れるまで修行が必要。目標のボートに3回ユナをヒットすることができれば見事クリア。小犬を救出したことになるのだ。

ためらいもなくユナを投げるユーリィ

失敗

失敗画面。ユナはゲホゲホ。ユーリィはにっこり（悪人？）

成功

主人公は私よ！

エッ！　ユナが反逆罪で逮捕？

フロイラインDの陰謀により、ユナを悪人と思い込んでしまったセイレーン。なにも知らずに帰ってきたユナとユーリー。ユナを待ち伏せていたセイレーンはユナを銃で眠らせ、宇宙船で強制連行してしまうのだ。

○ユナを完全に悪人とは思っていないのだが…

○セイレーンの銃で、ユナが眠ってしまった

○捕まっても、ユナの天然ボケは健在

3Dダンジョンもあるぞ！

牢獄に閉じ込められたユナだが、突然手錠がはずれ牢獄を脱出することに成功する。ここから先は3Dダンジョン風に展開し、通路を自由に移動できるアドベンチャーモードに突入する。部屋などを調査しながら上を目指すのだ。途中で先ほど紹介した、3つのミニゲームをプレイすることができるぞ。

○操作方法は、一般的な3D物と同じだ

○部屋に入って、カギなどを見つけながら進もう

○ゲームセンターのような部屋もある。ここでミニゲームができるのだ

成長する宇宙船？「デメキン号危機一髪」

リアとユーリィは、逮捕されたユナを追って宇宙に飛び出す。このシーンもミニゲームで再現されているのだ。

ユーリィがかってに命名した宇宙船「デメキン号」。その名前のおかげかどうかは謎だが、なぜか宇宙を飛来する食べ物を食べると、デメキン号が成長するのだ。しかし隕石にぶつかると前の段階に戻ってしまい、最初の状態の時にぶつかるとゲームオーバーになる。

○真剣なリアと緊張感のないユーリィさん

○スピード調整が自由自在のデメキン号

おまけも充実で、とってもお買い得ですぅ

このゲームには、な、なんと！おまけモードがついているのだ。内容は、ユナに関する様々な情報が詰めこまれているデータベースなど。今までユナシリーズに登場した女の子をまとめた「キャラクター名鑑」や、原画などが見られる「設定資料集」、さらにフィギュアを鑑賞できるコーナーもある。これさえあれば、ユナのすべてがわかるかも？

○選べるメニューは6種類あるぞ

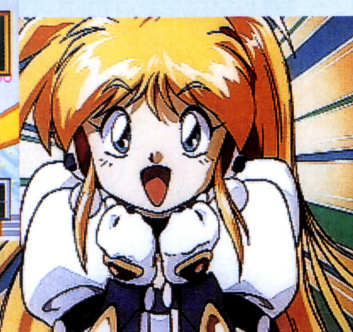
○キャラクター名鑑のおかげで、前作を知らない人も大丈夫

○ディスコグラフィーより。ユナ関連のCDのすべてを掲載しているぞ

『ユナ』カルトクイズ

『ユナFX』には他にも、ミニゲームだけ遊べるモードが用意されている。本編で一回遊んだミニゲームを、このモードで何度も遊ぶことができる。さらに難易度調整や2P対戦もできるようになっているので、何度でも楽しむことができるぞ。また、このモードでしか遊べない「クイズ銀嬢伝」があるのだ。ユナに関するかなりマニアックな問題が用意されており、白熱のバトルが繰り広げられるぞ。

○タイトル画面。始める前に操作説明をみようネ

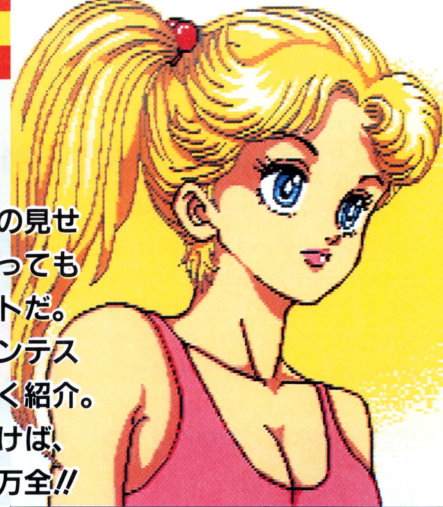
○○まるでクイズ番組のような画面。クリアしたらこんなグラフィックが出るぞ

ちょっとHなアイドル育成シミュレーション!!

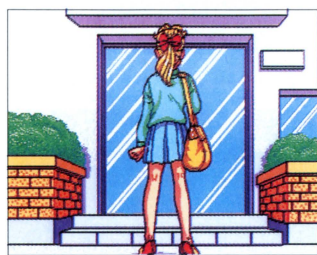
ヴァージン・ドリーム

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名:徳間書店インターメディア
発売予定日:5月
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし

開発状況:90%(2月6日現在)

このゲーム最大の見せ場は、なんといっても美少女コンテストだ。今回は、このコンテストの様子を詳しく紹介。これを読んでおけば、ゲームの予習は万全!!

目指すはコンテストの完全優勝!!

このゲームの目的の1つは、ヒロインを平成美少女コンテストに優勝させること。コンテストは7月に第1次予選、12月に第2次予選、3月に決勝となっている。予選で優勝すれば、決勝でも有利になるぞ。そこで今回は、コンテストまでのゲームの流れとヒロインのライバルたちについて解説する。

希望に胸を膨らませる少女が1人

コンテストに合わせてスケジュールが動く

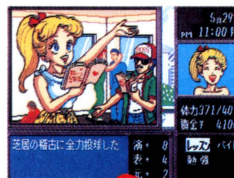
このゲームでは、1週間単位で時間が流れる。1週間は右の表のように、平日①、平日②と休日の3つに分かれる。プレイヤーは、月曜と木曜に平日のスケジュールを組む。たとえば、朝と昼はバイト、夜はレッスンといった具合だ。1日のスケジュールが決まれば、平日の3日間は同じことを繰り返す。休日はプレイヤーの操作によって分単位で時間が過ぎて行く。この1週間のスケジュールをコンテストまでに繰り返すのだ。

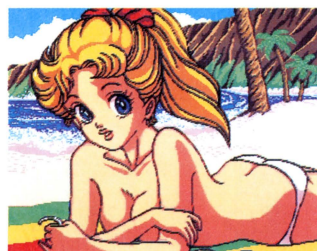
	平日①			平日②			休日
曜日	月	火	水	木	金	土	日
朝	バイト			バイト			分単位で時間が進む
昼	レッスン			バイト			
夜	学校			レッスン			

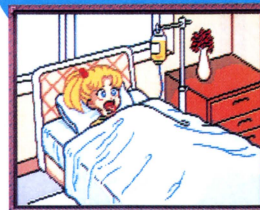
このように、1日のスケジュールを組み合わせる

年に3回行われる美少女コンテスト。7月と12月に予選が行われ、3月に決勝コンテストが行われる

コンテストまでみっちりコーチ

プレイヤーは、コンテストまでにスケジュールを組んでヒロインを育成する。パラメータは主にレッスンで上がるが、レッスンのための資金はヒロインが自分で稼がなければならない。そのため、資金をためてレッスンを受けるという繰り返しになる。またレッスンやアルバイトを続けていると、ヒロインのHPが下がる。HPが下がり過ぎると病気になって、治るまでは何もできなくなってしまう。

スケジュールが終わったあと、ステータスを見ると…

3日間のスケジュールの成果が一目で分かるのだ

たまには休養させてあげないとね

ああ、こんな目に…

働かせ過ぎ。ゲーム序盤での無理は禁物

そしてコンテストへ…

コンテストではいくつかの試験があり、試験の内容は、コンテストの1ヵ月前にプレーヤーに通知される。コンテストに優勝するためには、試験に関係のあるパラメータをすべて上げておかなくてはならない。たとえば、歌唱力試験のあるコンテストの場合は、歌唱力のパラメータが審査に影響してくる。このように、試験の内容に合わせてヒロインのパラメータを上げておく必要がある。

これは歌唱力試験。試験は全部で3つある

第一次予選の結果がでたぞ。緊張の一瞬

1つ屋根の下に住むライバルたち!!

ヒロインとライバルの女の子たちは、決勝コンテストまでの1年間、同じマンションに住むことになる。ライバルといってもそこはそれ、1つ屋根の下に住んでいるのだから決して仲が悪いわけではない。休日には部屋を訪ねることもできるので、友達になっておけばなにかいいことがあるかも。ここでは、ヒロインと7人のライバルの女の子たちの住むマンションの部屋番号、そして彼女たちのプロフィールを紹介しておこう。

最初のごあいさつ。これからよろしく♡

ライバルと、こんなイベントもある

302号室

森静香
中国・四国地区代表
声:高田由美

気位が高く、高飛車なお嬢様。しゃべり方がいちいち横柄で、部屋を訪ねると、いつもうるさがられる。すべての能力に優れていて、コンテストではヒロインの強敵となるだろう。

303号室

宍戸珠江
九州地区代表
声:林原めぐみ

いつも明るい元気少女。気さくな性格で、すぐに友達になれる。部屋を訪ねると、部屋の中に入れてくれることが多い。言葉づかいがちょっと変だが、別になまっているわけではない。

301号室

角田由里亜
関西地区代表
声:草地章江

まだまだ子供なメルヘンチックク少女。フリフリの服が好みのようだ。ヒロインが話しかけると、ワンテンポずれた会話で間をはずしてくれる。それでも、演技力はすぐれている。

304号室

小野寺涼
沖縄地区代表
声:小桜エツ子

南国出身らしく、小麦色の肌がまぶしいスポーツ少女。体を動かさないと気がすまないたちで、休日もスポーツジムに通っているとか。当然、体力についてはライバルたちの中で一番だ。

201号室

鴻池さゆり
北海道地区代表
声:金丸日向子

もの静かで落ち着いた雰囲気を持った女の子。部屋を訪ねても、なぜかいつも留守にしている。彼女とは屋上でたまに会うことができる。どうやら、何か悩みを抱えているみたいだぞ。

203号室

中井絵奈
関東地区代表
声:三石琴乃

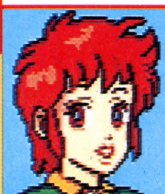
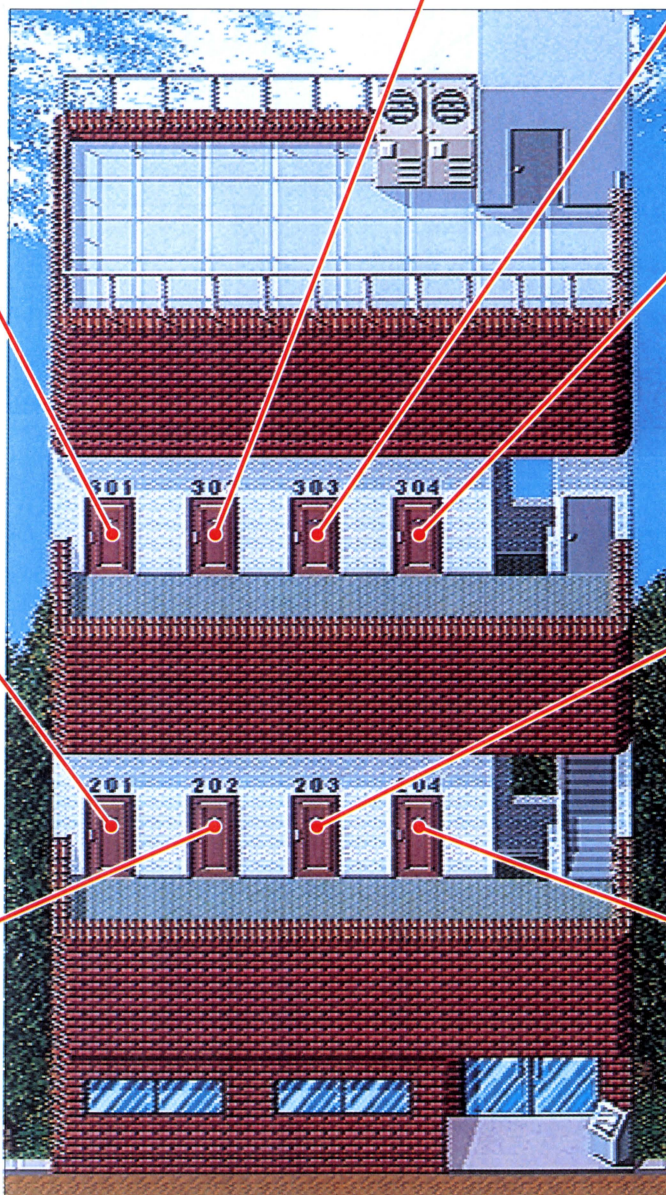
このゲームのヒロイン。プレイヤーが操作する女の子だ。明るく社交的で、好奇心旺盛のおせっかい焼きでもある。そんな性格だから、休日に部屋にこもっているのは嫌いなようだ。

202号室

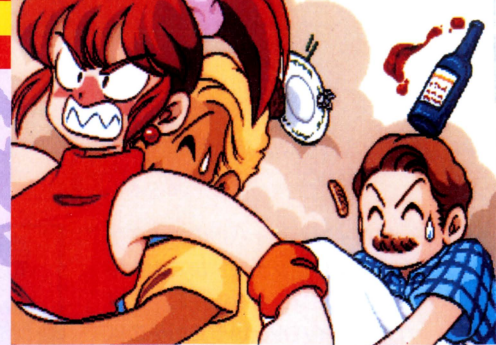
真鍋恵子
東北地区代表
声:及川ひとみ

旅行が趣味のアウトドア指向の女の子。休日はリュックを背負ってどこかに出かけることが多い。ヒロインとはお隣さんどうしで仲がいいが、302号室の森静香とは相性が悪いみたいだ。

204号室

立嶋久美子
中部地区代表
声:渡辺久美子

ロック大好きのバンド少女。ロックバンドのヴォーカルをしていて、ライブハウスなどで活躍中。そのため、歌唱力は抜群だ。休日はライブで忙しいらしく、留守にしていることが多い。

これが本当に仕事なの？　と驚くなかれ

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：50%（2月15日現在）

アドベンチャー部分の美麗写真を大量に入手。ゲーム序盤のストーリーとあわせてご覧あれ！

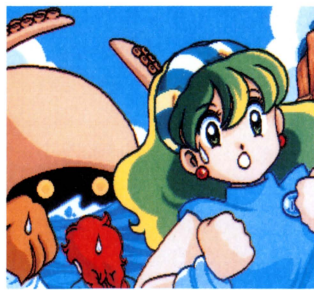
アドベンチャーにキャラ育成を加えれば楽しさ2倍!!

人気漫画家竹本泉が原作、脚本、キャラクタデザインを手がけている『てきぱきワーキン♡ラブ』。開発は着々と進み、毎号最新情報が寄せられている。今回は、育成シミュレーションの要素を含んだアドベンチャーとはどのようなものなのか？　という疑問に迫るぞ。

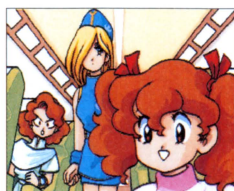
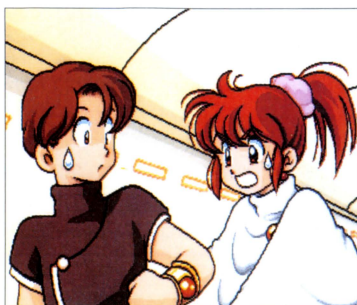
竹本泉のコミカルなキャラが大活躍するアドベンチャー

育成とアドベンチャーの区別は？

プレイヤーはその他省に勤務する中間管理職として、通常は部下の3人をトレーニングする（育成シミュレーション）。そして、その他省に依頼が来ると、3人のうち1人を現場に派遣して目的を達成させる（アドベンチャー）。つまり、ゲームの流れとしては、育成→派遣→育成→派遣…というふうになり、育成部分とアドベンチャー部分はハッキリ分かれるようになる。

掲載している写真はすべてアドベンチャー部分のものだ

キャラのパラメータが及ぼす影響

その他省では「書類整理」、「情報収集」などのトレーニングメニューがあり、メニューを組み合わせてキャラのスケジュールを立てる。それによって、キャラの「体力」、「知識」、「忠誠度」などのパラメータが変動する。このパラメータがアドベンチャー部分に影響を及ぼすのだ。例えば「忠誠度」が低ければ、キャラが勝手な行動を取り、大失敗に終わってしまう場合もある。アドベンチャーのシナリオは、キャラのパラメータによっていくらでも変化するぞ。

パラメータによっては、思わぬ失敗をしてしまうことも

パラメータによって遭遇する人への対応も変わる？

その他省ってどんなところ？

23世紀の未来に、どこの役所にも当てはまらないような仕事を処理するべく作られたその他省。その他省に勤務するプレイヤーを取り巻く人間模様を相関図にした。上司と一癖ありそうな部下に挟まれて、プレイヤーはなかなかつらそうな立場。だが、かたわらには美人秘書がいるぞ。

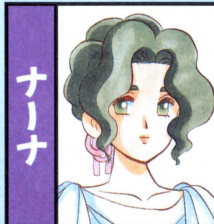
その他省相関図

コフ

その他省の主任で、プレイヤーの直接の上司にあたる。その他省に依頼が来ると、この人からプレイヤーに仕事の指示が出される。上司の命令は絶対なのだ！

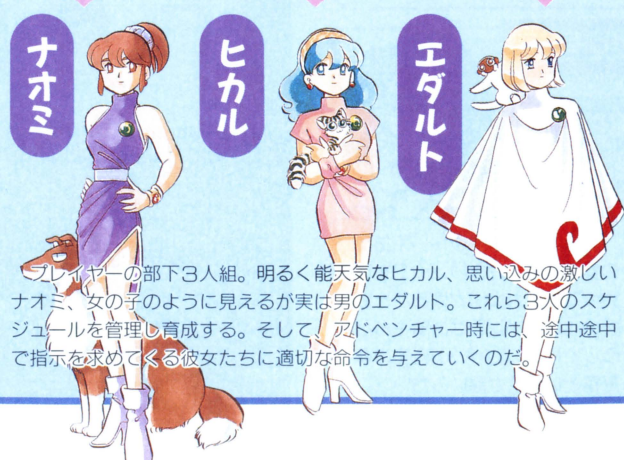
上司

プレイヤー

秘書

ナーナ

おしとやかで大人の女性といった雰囲気の彼女は、プレイヤーの秘書♡　彼女はゲーム中にときどき画面に割り込んできて、任務に関係する情報を教えてくれる。

部下

ナオミ　ヒカル　エダルト

プレイヤーの部下3人組。明るく能天気なヒカル、思い込みの激しいナオミ、女の子のように見えるが実は男のエダルト。これら3人のスケジュールを管理し育成する。そして、アドベンチャー時には、途中途中で指示を求めてくる彼女たちに適切な命令を与えていくのだ。

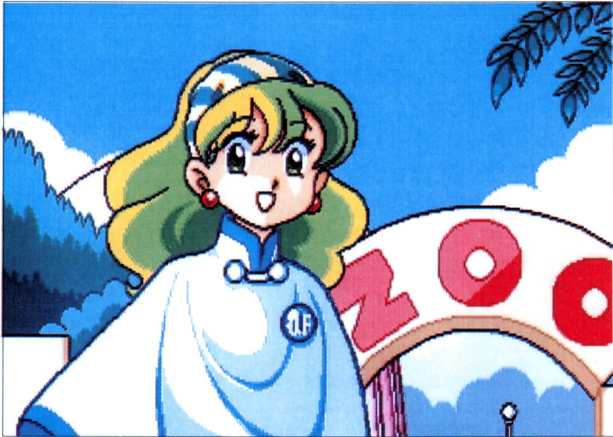
第1話、第2話のダイジェスト版を見せましょう

ゲーム序盤の、アドベンチャー部分の画面写真を大量に入手した。その中から、第1話と第2話の依頼内容と、派遣した部下の様子を紹介しよう。その他省に舞い込む依頼は「これが仕事？」とツッコミたくなる内容ばかり。ちなみに派遣するキャラは、各話によって3人のうちから選べる場合と、最初から決まっている場合がある。

ネコモドキを捜せ!!　第1話

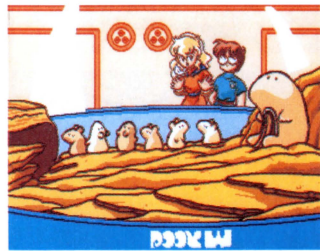
第1話は「ネコモドキ捕獲」。依頼内容は、州立動物園からこつ然と消えた、火星産の動物・ネコモドキを捜してほしいというもの。依頼を受けたはいいものの、実はヒカルたちはネコモドキを見たことがない。ネコモドキの姿形を知らないまま捜しまわることに…。

ネコモドキを研究している、ネコモドキ博士

依頼のあった州立動物園の前に立つヒカル。「これから調査を開始しまーす」という感じかな

州立動物園

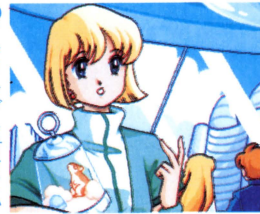
依頼のあった州立動物園に足を運ぶヒカル。動物園にはいろいろな星の珍しい動物がいっぱいで、思わず見とれてしまう。でも仕事のためには、気を引き締めてネコモドキの情報収集をするべき。動物園職員や園長にくわしい事情を聞くことが、早期解決への第一歩。

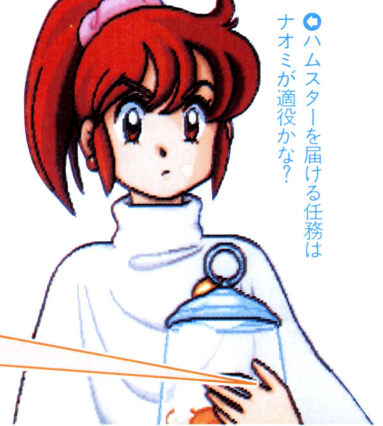
園内には、珍しい動物がいっぱい

ネコ好きの職員に、ネコモドキについて尋ねる

ネコに顔を引っかかれているのは園長さん

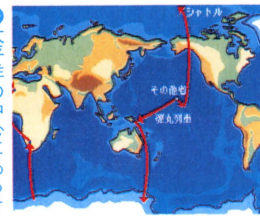
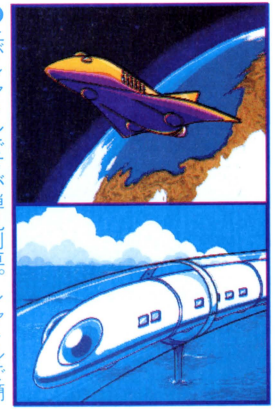
ハムスター輸送係？　第2話

第2話「ハムスター地球横断」では、その他省の位置から見て、ちょうど地球の裏側に住むオーシマー氏から依頼がくる。しかも、ハムスターを届けてほしいという内容。なぜそんな遠いところにと疑問に思いながらも引き受ける。

イヤリングを付けているけど…男なんだよ

アーセル島に住んでいる依頼主のオーシマー氏

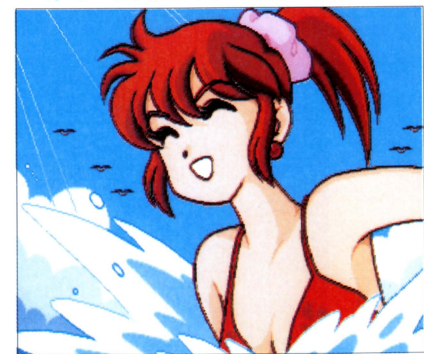
ハムスターを届ける任務はナオミが適役かな？

交通手段は？

オーシマー氏のところまで行く手段は、シャトルと弾丸列車の2つ。どちらを選ぶかによってストーリーが変わる。イメージ的にはシャトルのほうが早く着きそう。

太平洋の中心にあるその他省から、いざ出発！

上がシャトルで下が弾丸列車。シャトルで簡単に宇宙に飛び出せるとは…さすが23世紀

地球横断

目的地まで行くにはかなりの長旅になる。その分、ペンギンがいる南極や海で泳げるリゾートなど、いろいろな場所に立ち寄れるぞ。ただし、バカンス気分もほどほどに。これは仕事なのだから。

南極では大きなペンギンに遭遇？

任務の合間にバカンスを楽しむナオミ。う〜む、水しぶきがじゃまだ

美少女キャラ満載！　爆発寸前の面白さ！

PC スーパーCD-ROM²

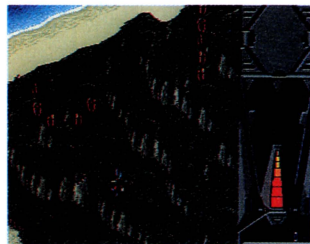
メーカー名：テイジイエル
発売予定日：3月22日
予定価格：6800円(税別)
ジャンル：シューティング
継続機能：コンティニュー／バックアップメモリ
その他：なし
開発状況：90%(2月18日現在)

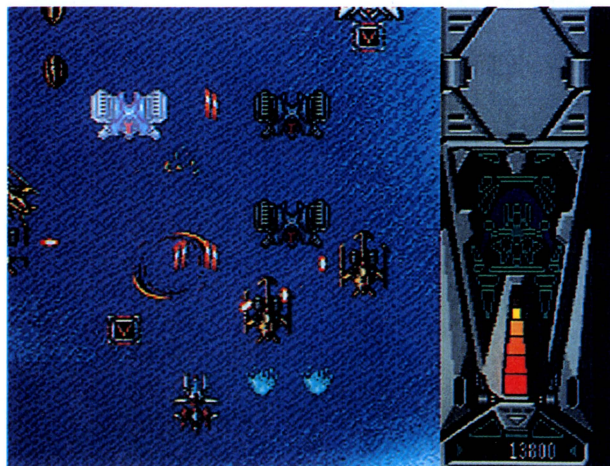
発売がとうとう1ヵ月を切った『スチームハーツ』。18歳以上の方はゲームで、18歳未満の方はなるべく本誌記事で楽しんでね！

18歳以上推奨のPCエンジン美少女シューティングゲーム

かわいい女の子たちの、あられもない姿がいっぱい収められた美少女シューティングゲーム『スチームハーツ』。18歳未満の健全な男子諸君には、ちょっと刺激が強すぎるビジュアルがいっぱいなのだ。このソフトは18歳以上推奨だが、シューティング部分の完成度もかなり高いので、多くの人に楽しんでほしい。今回は発売直前ということで、『スチームハーツ』の魅力をあますところなく紹介するぞ。

ステージ1の前半をちょっとだけ公開

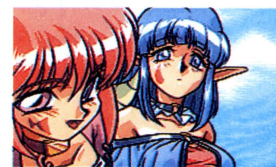
PCエンジン版のシューティング部分は、パソコン版のシステムをアレンジし、さらに完成度が高いものに仕上がっている。ここでは、ステージ1のシューティングシーンを公開する。ステージ開始直後は、ブロゥとファラがしゃべりまくりストーリーが展開する。もちろんすべて音声出力なので、感情移入度200%だ。

⇧ステージ1開始直後の場面。ザコがきれいに並んで飛行

⇧弾を連発してくるが、かわすのは簡単

⇧画面上にこんなにたくさんの敵が登場しても、PCエンジン版なら処理落ちしないぞ

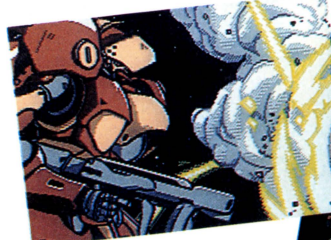
TVアニメを思わせる華麗なオープニング

このゲームの最大の売りである、ステージクリア後のビジュアルシーンは静止画だが、オープニングは一部アニメーションで展開する。演出やカット割りなど、まるでTVアニメのオープニングを思わせる部分があり、PCエンジンユーザーなら一見の価値ありだ。

⇧かっこいいポーズを決めるブロゥ

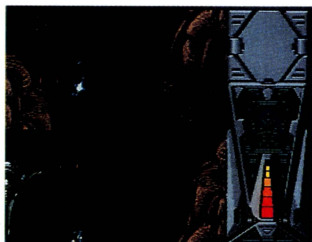
⇧前半ステージの3人がそろいぶみ

⇧ロリッ！としたた雰囲気の2人

⇧褐色の肌が印象的なデノミケルディ・アルバルト。強気な彼女だけれどもあちらのほうは？

なめらかにアニメーション！

攻撃も苛烈を極める後半ステージ4〜6のボスを紹介！

先月号に引き続き、シューティングシーンで登場する、ボスの乗る機体を公開する。今回はゲーム後半のステージ4から6のボスを公開。ボスを倒せばもちろん、お楽しみタイムが待っているぞ。

STAGE4 SHINING STAR

ステージ4のボスはヴァストーガ・チェルノ。彼女の操る機体は、非常に多彩な攻撃パターンを持っている。腕をのばして攻撃したり、変形して自機に向かって突進してきたりと、肉弾戦を得意としているみたいだ。

画面中に広がるレーザー攻撃

腕の部分を合わせるのが、突進してくる前触れだ

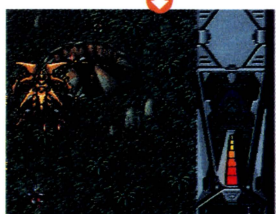
自機をサーチする弾も撃ってくる。ボスは腕を伸ばして攻撃してくるぞ

STAGE5 ANCIENT WESTINA

ステージ5は、樹木が生い茂る密林ステージ。このステージのボスは、前ページのタイトル部分で悩ましげな表情を披露しているユリフニューティ・レイファン。羊のような角がチャームポイントの、見た目はかなり幼いレイファン。幼女フリークのニーズに応えたキャラクタと言えるが、登場シーンは岩を突き破って現れるというドハデな演出がある。攻撃方法の1つに、自機の近くで炸裂する弾などの過激な装備があり、その性格がうかがえる。

大地は揺れだし、鳥は異状に気づき逃げだす

そこに、岩山を突き破ってボスが登場！

通常弾を無数にばらまく。こんなのはまだ序の口

自機をサーチする弾を同時に4発発射！　避けきれるか？

STAGE6 EMPYREAL VACANCY

ステージ6のボスは、デノミケルディ・アルバルト。攻撃方法はレーザー砲とミサイルを連発してくる攻撃の2種類を繰り返すだけの単純なもの。しかし、一定のダメージを与えると、第2形態に変化して本格的な攻撃をしてくる。攻撃方法は、誘導弾と普通の弾を大量に撃つだけの単純なもの。しかし、機体が小さくなりスピードがアップしているので、厳しい戦いを強いられるだろう。

第1形態

レーザー攻撃。簡単に避けられる

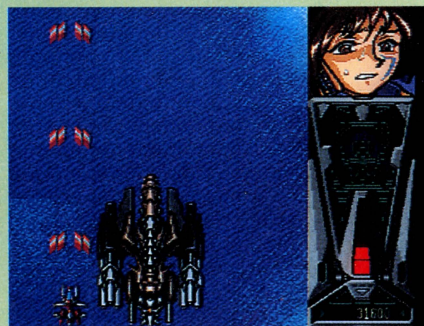
攻撃その2。この攻撃も弱いぞ

第2形態

第2形態は、かなりの機動性を持った機体

通常弾と誘導弾の強烈な同時攻撃！

豊富に用意されている表情パターン

シューティングシーンの画面右上の部分は、現在しゃべっているキャラクタの顔が表示される。下に主人公のブロウとファラの表情を集めてみたが、これ以外にもまだパターンが用意されているぞ。2人以外にも、各ステージのボスキャラのグラフィックも表示されているのだ。

ステージ1のボス、キエクスライ・シエラ。冷や汗たら〜りといった感じでしょうか

ブロウ

ブロウはさほど感情を表情に出さないタイプ。冷静沈着な感じだ

ファラ

一方ファラは、喜怒哀楽のわかりやすい表情が多い。おおらかな性格

FX期待のRPGの全ぼうが明らかになった！

Miraculum ミラークルム
The Last Revelation —ザ・ラスト・レベレーション—

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：3月29日
予定価格：7800円（税別）
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：90％（2月16日現在）

まだRPGのラインナップが少ない、と嘆くFXユーザーに朗報。いよいよ発売が迫ってきた『ミラークルム』の情報を、タップリとお見せしよう。

シンプルで深みのあるゲームシステム

PRGファン待望のゲーム、『ミラークルム』が、ついに発売間近となった。FXでは初めてのフィールドタイプのゲームなので、3Dタイプが苦手な人にはうれしい話だぞ。そこで、ゲームのシステムからビジュアルまで、現在編集部でつかんでいる情報を、ひとつ残らず放出しちゃおう。

オーソドックスなゲーム画面だぞ

冒険の舞台は、破壊と混乱の大陸

プレイヤーは、主人公のジェイ・クロード・スティンガーとなり、混乱の大陸を旅する。途中の町や村でいろいろな人たちと出会って仲間に加え、最大4人でパーティを編成することになるぞ。

パーティは、最大4人になる。仲間はどこにいるのかなぁ

町や村では、もちろん情報収集を欠かさないこと！

ゲームが進むと船を入手する。これで海上もへっちゃらだ

フィールドでの天候が変化する

フィールドはオーソドックスな、ななめ見下ろし型となっている。フィールドを歩いていると、天候が崩れて雨になったり、また海上では霧がかかったりするのだ。天候は、戦闘時の自キャラの様子に影響を与える。雨が降れば、キャラの動きが鈍くなったりするぞ。

ザァー。町の外でぼんやりしてたら、雨が降り出した。こんなときに戦闘はしたくないね

スムーズに動く戦闘シーン

敵との戦闘は、コマンド入力方式で行われる。敵と遭遇したあと、自キャラの行動をすべて決定すると戦闘が始まるぞ。自キャラの攻撃は、敵に斬りかかったりするときなどの動きが、じつになめらか。また、特殊攻撃のグラフィックも、迫力ある仕上がりとなっている。

ちょこまかと動く自キャラが、とにかくカワイイのなんのって！

スゴイ迫力！

特殊攻撃は、迫力満点。大きな敵を一気にやっつけたときなんて、気分ソーカイだよ！

ゲーム中のビジュアルもバッチリ

なめらかなアニメーションがウリのFX。もちろんこのゲームでも、随所にアニメシーンが挿入されている。これらが、ますますストーリーを盛り上げるのだ。音声面でも人気声優陣の起用などが、臨場感のアップに一役買っている。お約束のシャワーシーンもアリ。

FXの機能をフルに活かした、アニメーションが満載なのだ

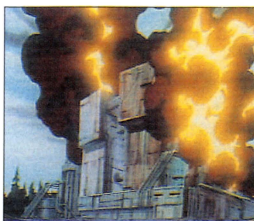
オープニングアニメーションより。とにかく動きがイイのだ

魅力的なキャラがおりなすストーリー

RPGの命ともいえるストーリー。このへんもRPGファンの期待を裏切らないドラマチックな出来となっている。今回は序盤のストーリーを紹介しちゃうぞ。

どんどん引きつけられる物語だ

世界の破滅へのプロローグ

魔導研究所で、研究中に大爆発が起こる。原因は生体兵器の暴走だ。制御不能となった生体兵器が立ちこめる白煙のなかから立ち上がる。なすすべもなく見守る科学者たち。世界の破滅へのカウントダウンが始まったのである。

いきなり爆煙を上げる研究所。いったい何が？

この煙に包まれている生物が、世界を破滅へ導く張本人。ブキミだ

脱走兵として、追われる身へ

ジェイ・クロード・スティンガーは、ヘレスの港町に来ていた。一度町の中へ入ると、門番が外に出してくれなくなる。しかたなくその町の宿屋へ泊まると、夜に2人の泥棒が忍び込む。朝になって、宿屋から外に出ると、ジェイはいきなり脱走兵として追われる身に。

泥棒だ！　でも子供だから見逃すか…

なんだ、なんだ？　脱走兵って、オレのこと？　なんでだよぉ！

町から出られなくなった。どうしよう

修道院の子供たちとの出会い

パールサイドの村にやって来たジェイは、修道院で暮らす孤児たちと知り合う。村では兵士に囲まれるが、ヘレスの港町で見逃してやった2人の泥棒、エミーとカールに助けられる。このあと2人から、シンディという名の女性を捜してほしいとたのまれるぞ。

シンディって、カワイイのかな♥

巨大モンスターとの戦闘

ジェイはシンディを捜して、パールサイドの村の西にある、リークトールの森へ行く。ここは、結構複雑なダンジョンになっている。森の奥でシンディを見つけるが、巨大な植物のモンスターと戦闘になるぞ。そのあと、パールサイドの村に帰ると、修道院の子供たちに大変なことが起こっているのだ。

ややっ、シンディピーンチ！　助けなくては。でも、続きも見たい…

モンスターに勇敢に立ち向かうジェイ。このあと、村で悲しい出来事が…！

主人公と、いっしょに冒険する仲間たち

ジェイは、冒険の途中で仲間たちと出会うことになる。ここでは、主要メンバーとなる4人のプロフィールを紹介するぞ。それぞれが個性的なので、いっしょに冒険をするのがきっと楽しくなること請け合いだ。

ジェイ・クロード・スティンガー
CV：関俊彦
このゲームの主人公。なぜ脱走兵として追われるのかはナゾなのだ

レイラ・ノーベル
CV：根谷美智子
大魔導師の孫娘。好奇心が強く、明るく元気な女のコ

シンディ・ライアン
CV：井上喜久子
ジェイに助けられたことで、彼と行動をともにする。心優しい女のコだ

ハンゾウ
CV：高木渉
真面目なようで、ちょっと三枚目的な部分もある忍者。しょっぱなから、チカンと間違えられたりするのだ

発売日迫る今回は、ゲーム序盤のストーリーを紹介。

BOUNDARY GATE
バウンダリー ゲート Daughter of Kingdom ドータ・オブ・キングダム

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：5月
予定価格：7800円(税別)
ジャンル：RPG
継続機能：未定
その他：未定

開発状況：60%(2月18日現在)

セル画を使用したゲームが多いFXだが、このゲームの絵は水彩画のアジを活かした、独特の画風。ゲーム中にちりばめられた謎も、なかなかアジがありそうだ。

この国は「モーダルグロウ」という。モーダルグロウには魔導、知識、医療の3聖堂が存在し、それを、国王と、王国の娘が統括している。この「王国の娘」というへんな言い回しが、このゲームのポイント。ちょっとカンのいい人なら、「国王の娘」、または「王女」というべきだと気付いたことだろう。

そういえば、このゲームのサブタイトル「ドーター・オブ・キングダム」は直訳すると、「王国の娘」となる。この王国の娘という存在が、ストーリーの重要なカギになるに違いない。…が、それが明らかになるのはずっと後になってからの話。

モーダルグロウでは、近ごろ新しい国王が即位し、軍備増強に力を入れているという。噂を聞きつけた主人公（しがない傭兵稼業）は、なにしろ腕にはちょっと自信がある。傭兵として雇ってもらい、戦で手柄を立てて一気に出世しようと、さっそくモーダルグロウの首都「アンブローズ」へとやって来た。期待と野望に胸ふくらませて、アンブローズへとやってきた主人公。しかし、そこで主人公が見たものは、あまりに期待外れなアンブローズの町だった…。

アンブローズの城門にやってきた主人公。しかし…

アンブローズにただよう不穏な空気

城門をくぐりアンブローズに入った主人公。各地から傭兵が集まり、通りは活気にあふれている…そんなふうに想像していたアンブローズだが、町は意外に閑散としていた。

路地裏には乞食が物乞いをしている。町の鍛冶屋は戦に備えて武器や防具を作るので大忙しだが、それはどうやら普通の人間が使えるサイズではないらしい。主人公と同じように仕事を求めて町にやってきた傭兵たちは、仕事にありつけず、あてがはずれて町の酒場にたむろしている。重い税、反逆者の暗躍、反逆者狩りに躍起になる衛兵たち、そして、50年ぶりの王国の娘キラル…。

町の人々から得られる情報は、断片的でよくわからないことばかりだ。根気よく歩きまわり、集めた情報をよく整理してみよう。いまのアンブローズの状況が、少しずつ分かってくるはずだ。

衛兵が反逆者狩りをしているので通れない

反逆者には、そうとう手を焼いているようだ

あるポイントからは、美しいアンブローズの城のたたずまいが見える。時間帯によって景色が変わる

若い娘が行方不明になるらしい。人さらいか？　怪物のしわざか？

冷酷に増税を告げる貼り紙。何のために住民に重い税を課すのか？

アンブローズ北地区完全ガイド

主人公が最初にいるのは、アンブローズの中でも「北地区」と呼ばれるエリア。アンブローズにはほかにも南地区、東地区といったエリアがあるのだが、それらのエリアに通じる門には衛兵がいて、通してもらえない。それに、町の外に出る門も、通行証を持っていない主人公は通してもらえない。というわけで、はじめはこの北地区の中をうろうろと歩き回ることになる。

そこで、以下に北地区のマップと、北地区内の主要なポイントのガイドを載せる。探索の参考にしてほしい。

ここから、時間帯ごとに変わる美しいアンブローズ城の姿を眺めることができる。今は、眺めるだけだ

治療院

アンブローズの治療院は、金さえ出せば失った腕や目なども作ってくれる。怪我をしたときに立ち寄るといいだろう

南地区への門

南地区への門は、かなりガッツのある衛兵2人がしっかり守っている。この2人をかわして南地区にいくことは難しそうだ

鍵のかかった扉

鍵のかかった扉

南地区への門

東地区への門

酒場

あやしげな酒場

道具屋

武器屋

宿屋

鍛冶屋

乞食

町の外への門

N

東地区への門

東地区への門を守衛兵は比較的おしゃべりで、職務と同じくらい自分の欲望に忠実なようだ。話をよく覚えておこう

酒場

こちらの酒場は比較的明るく、女の子が多くて華やかだ。そのかわり、得られる情報の質はたいしたことがない

あやしげな酒場

薄暗い酒場、男Aや男Bに交じって、「リオ」という固有名詞を持った男がいる。あからさまにあやしい。話しかけてみよう

乞食

人気のない袋小路にいて、金をせびる乞食。金を与えると、役に立つのだかどうだかよく分からない情報をくれる

武器屋

鍛冶屋で作った武器や防具を売っている店。店のおやじから、さいきんの町の様子についての情報も聞ける

道具屋

きれいなお嬢さんが店番をしている道具屋。体力を回復させる薬などを売っているので、たびたびお世話になることだろう

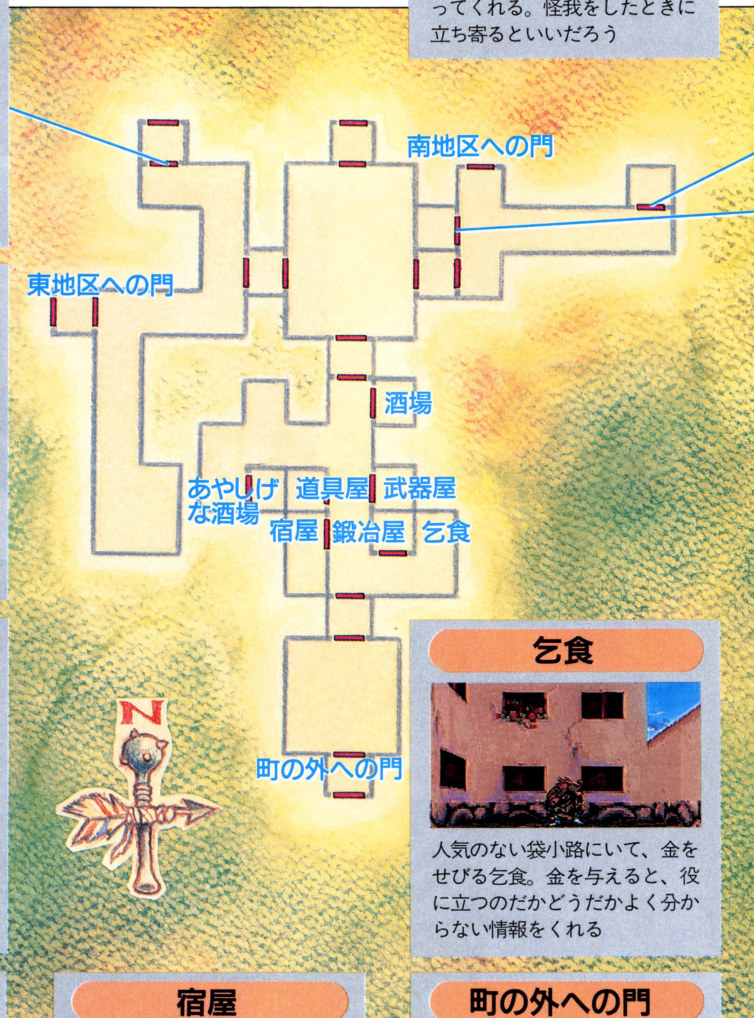
宿屋

人のよさそうな主人が出迎える宿屋。泊まるだけでなく、セーブもここでする。ロビーに旅人がいる場合もある

町の外への門

通行証がないと、どうしても衛兵に通してもらえない門。なんとかして通行証を手にいれるまでは、いっても無駄な場所だ

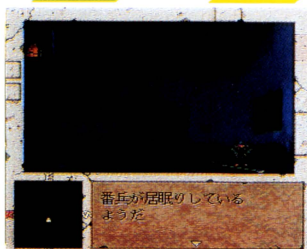
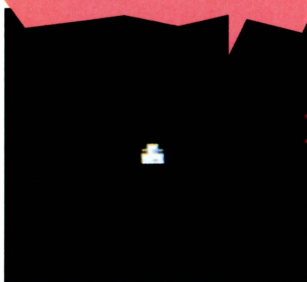
鍛冶屋

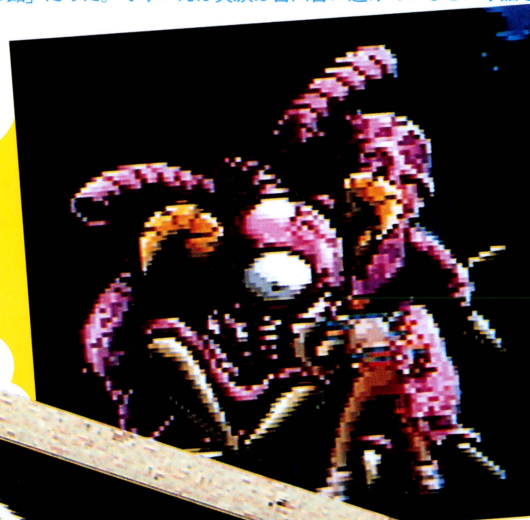
なぜか人間よりずっと大きいサイズの武器や鎧を作らされている鍛冶屋。親方と弟子が懸命に仕事をしている

夜の東地区へ潜入!

北地区をくまなく探索し、あるイベントを終えると夜になる。夜になると、画面左下にあったマップが、非常に見づらくなってしまう。昼間これに頼ってばかりいた人は、急に道がわからなくなって困ってしまうことだろう。

夜になってある場所にいくと、「さっき衛兵が酒を飲んでいった」という話を聞くことができる。そこで急いでいってみると、東地区への門の前で、衛兵がすっかり眠りこけている。今のうちに東地区を探検だ。

東地区はたいして広くないので、夜でマップが見えなくてもそれほど困ることはないだろう。

東地区では、貴族の館を見つけることができる。その中にはなんとモンスターがいて、いきなり襲いかかってくるぞ。貴族の館に貴族がいないことは、北地区で情報を集めていればわかるはず。

門の前で衛兵が眠りこけている。これはチャーンス!

夜はマップが見づらい。当然といえば当然だが、ちょっとイジワル

東地区を歩き回って、やっとみつけたドアに入ろうとすると、そこは「貴族の館」だった。そういえば貴族は皆田舎に逃げているという話を聞いた気が…

もしやこいつが娘をさらっている犯人か!?

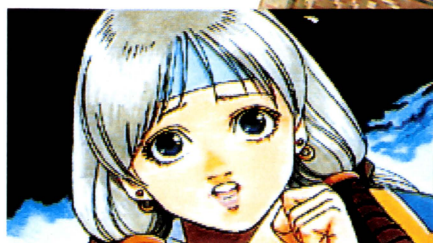
謎の少女　リスプ

貴族の館のモンスターを倒すと、そこには１人の少女がいた。

彼女の名前はリスプ。主人公は「妹に会えるまで助けてください」とリスプに頼まれてしまう。お金は知識聖堂が保証するという。知識聖堂といえば、モーダルグロウの３聖堂のうちのひとつだ。いったいこの娘は何者？　妹とは誰のこと？　聞きたいことは山ほどあるが、このままでは仕事にありつけないし、かわいい娘の頼みを断ったとあっては男がすたる。とりあえず、一緒に行動することにしよう。

そんなアップでせまられたら…断れません

妹に会いたいんです

胸の部分には瞳の紋章がほどこしてある

風変わりな装束。胸元の目のマークがとくに気になる

序盤のカギをにぎる男　リオ

リスプは妹に会うために、大聖堂に入りたいという。と、いわれても、主人公の力ではどうすることもできない…。

ここで頼りになるのが、あやしげな酒場にいたあやしげな男、リオだ。いままでも意味ありげなセリフをしゃべっていたリオに、さりげなく話をもちかけてみる。リオは、大聖堂への忍び込み方を調べてくれるかわりに、主人公たちに交換条件を出してくる。

その条件とは、カリフォスという町にいき、そこの状況を調べ、トールマンという人物に会ってきてほしいというもの。話を聞く限りでは簡単な仕事のようだが、リオ自身はどうしてもアンブローズを離れるわけにはいかなので、主人公たちに頼みたいらしい。いったいなぜ？　あまりにあやしすぎる人物だ。

リオはあっさり主人公たちを信用してくれたのか、偽の通行証を2人分わたしてくれる。これさえあれば、町の外へ出ることは自由。とりあえずは、約束どおりにカリフォスに行ってみるか。

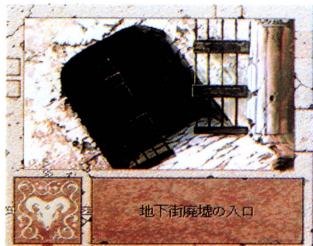
もちろんそんなにあわてることはない。とりあえず宿屋で休んで、次の朝になってからでかければオーケー。

会話
移動
状態
リオは二人に　ニセの交通証を渡した

○リオとの会話で、話はとんとん拍子に展開する。しかし、いきなり偽の通行証を2通も取り出すなんて、リオの正体は何者なんだ？

トールマンを探せ

アンブローズを出ると、すぐにカリフォスだ。みると、むき出しの地面に小屋のようなものが4軒。しかも、中にいるほとんどの人はケガをしている。

人々の話によると、5日前にいきなり地面の底から火が吹き上がり、地下にあったカリフォスの町は廃墟になってしまったとのこと。メルクというおばあさんが、生き残ったケガ人の手当てをしている。トールマンについての正確な情報を聞くことはできなかったが、「一人の男が廃墟のほうに向かって、それきり帰ってこない」という話を聞いた。もしかするとその男がトールマンかもしれない。とりあえず廃墟に行ってみよう。

人々が生活していたころのなごりを留めている地下の廃墟は、なかなか広い。そしてその奥はなんと、クレーターにつながっている。クレーターを道なりに進んで行くと、モンスターに教われている男がいる。モンスターを倒し、男を助けてやろう。

○無残に壊れた門が生々しい、廃墟の入り口

○妙に殺風景なカリフォス。いったい、この町になにが起こったのだろう

けが人を見つけたら連れておいで

○人々は、みんなケガをしている

○ケガ人を治療してくれるぞ

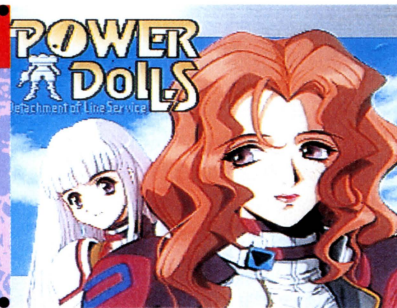
○モンスターを倒し、男を救出。男はやはりトールマンだった。ひどいケガをしているので、とりあえずメルクおばあさんのところに連れていき、手当てをしてもらうことにしよう

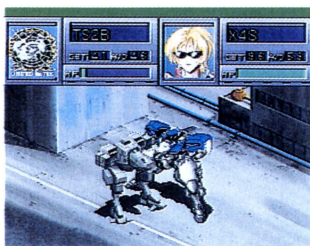
○メルクおばあさんに絶対安静を言い渡されたトールマンは、リオあてに手紙を書いて主人公たちに託す。一緒に渡された、彼が見つけたという金属片を見て、リスプの表情が一瞬凍り付いた……

キャンペーンモードの全ミッションを完全攻略！

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：2月23日(発売中)
予定価格：7800円(税別)
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：PC-FXマウス対応

パワードールFX

DoLLSたちの基本テクニックをマスターしよう

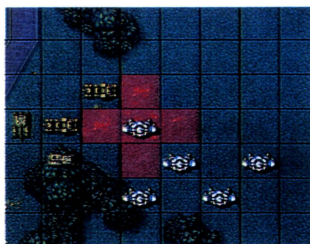
このゲームは、操作できるキャラクタが6人しかいないため、1人でも戦力が減ると致命傷になりかねない。それにはまず、ゲームの基本システムを理解し、スムーズにゲームが進められるようにしなければならない。このページで書いてあるテクニックをマスターすれば、様々な場面で応用が効くので、ぜひ活用しよう。

戦闘シーンのアニメーションは、FX版のみの特権

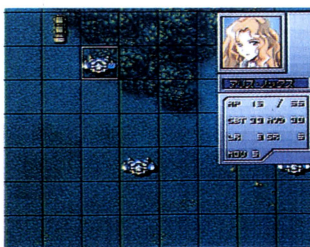
敵の行動パターンを見抜け！

敵である地球政府軍の行動パターンは、ある一定の法則にのっとった動きをしており、それを看破できれば、君の勝利は目の前だ。

まず初めに敵がプレイヤー側の誰を攻撃目標にするかだが、一番距離が近いキャラクタをターゲットに設定している。これに対してプレイヤー側のとるべき行動は、前線を左右に展開し、攻撃目標を1人に限定させないこと。1人で突出するなんて、もっての他だ。最前線には、回避率の高いキャラクタや、防御力の高いローダーに乗ったキャラクタを持ってこよう。

ドールズたちの配置のしかたは、前線の場合最低1マス開けて配置しよう。敵も広範囲武器を使ってくるが、必ず中心をユニットに合わせてくるので1マス開けておけば十分だ。

最後に重要なポイントを1つ。移動する時は、なるべく森でユニットを止めるようにしよう。森では敵の攻撃をかわしやすく、敵への攻撃を命中させやすくなるぞ。

1マス以上間隔を開けておけば、広範囲武器の被害を最小限にできる

このように、一番近いユニットが攻撃目標になるのだ

HPが少なくなったユニットは、回復させるか後方にまわそう

支援要請を効果的に行う

ステージによっては、支援要請をして、航空爆撃を行うことができる。指定された時間内なら、1ターンに装甲支援歩兵の数だけ支援攻撃をすることができるので、機体の構成によっては、1ターンに6ヵ所爆撃することも可能だ。

爆撃範囲は、指定した地点から2マスまでで、攻撃がヒットすれば大ダメージを与えられるが、HPは1までしか減らすことができない。HPの高い敵を狙おう。

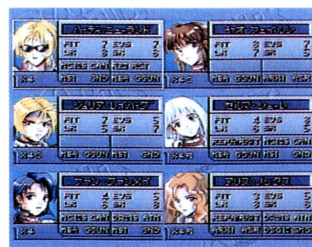
自分のユニットを爆撃の範囲内に入れないようにしよう

どんなにHPが低いユニットでも、破壊することはできないぞ

初期段階でキャラクタのレベルを上げる

キャンペーンモードは、キャラクタの成長したパラメータがそのまま次のミッションに持ち越される。ミッション8や9になると敵の数が尋常ではないので、パラメータのレベルを上げておかないと苦戦する。

キャラクタにはそれぞれ4つのパラメータがあり、個々に得意ジャンルが設定されている。得意なジャンルのレベルが上がったときは補正値の上昇率が高いので、意識してプレイするといいぞ。

パラメータの中で最も重要なのは回避補正。わざと敵の攻撃を受け、経験値を稼ぐようにしよう。ミッション後半になると白兵戦の機会がほとんどないので、白兵補正のパラメータは、無理して上げる必要はないぞ。

初期状態のドールズメンバー。キャラの得意なスキルを見抜こう

武器用のパラメータは、遠距離補正だけ集中して成長させるといいぞ

完全クリアのポイントをミッションごとに攻略

ここからは、ミッションごとに個別攻略をする。マップ上の矢印は、青がドールズたちの取るべきルートで、赤が政府軍の進行ルート、もしくは出現する地点を示している。

ミッション1 遠すぎたダム大作戦

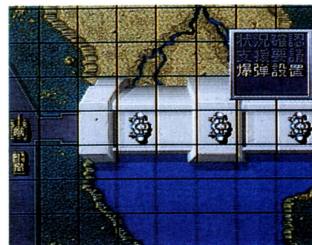
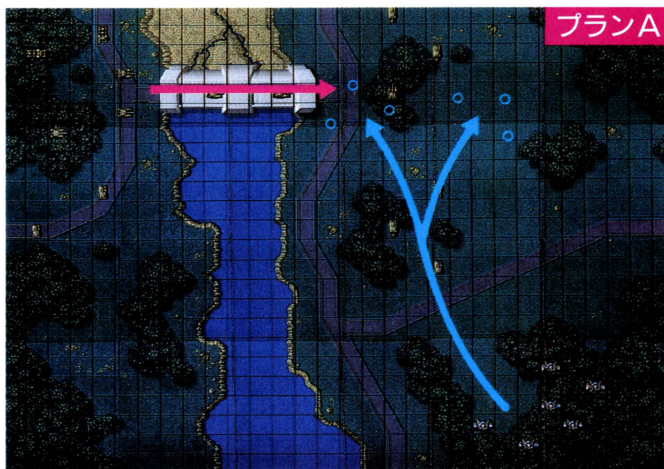
ミッション開始時に、プラン選択ができるミッションがある。マップの進行ルートは、お勧めのプランを表記してあるぞ。

プランの差はドールズたちの出現場所。プランAではマップ南東に出現するので、陣形を整えつつ北上し、ダムの東側まで移動する。このミッションの敵の動きは、ドールズたちを目標に移動してくるので、この場所にくるまでには敵初期配置の半数を破壊しているであろうが、敵の数が半数以下になると、画面東側北部より援軍がやってきて、敵を全滅させることはできない。ここでは部隊を爆弾設置班と、画面東側北部より出現する敵を迎撃する部隊に分けよう。

一方プランBでは、初めからダムの東側がドールズたちの出現場所になっているので、プランAで北上した後の行動を、プランBでもそのまま実行すればいいのだ。

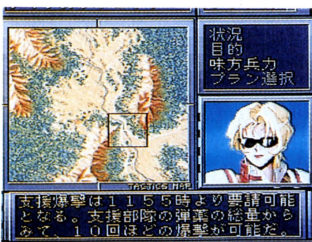
また、今後のためにレベルを上げておこう。初めにダムの西側の敵を全滅させて、東方からの援軍を攻撃しよう。

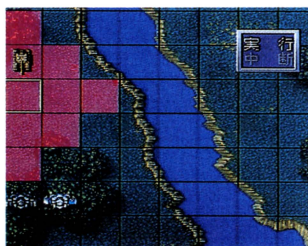
政府軍初期配置ユニット	
M1SC装甲偵察車	×3
M21B歩兵戦闘車	×3
M3AA対空自走砲	×3
M43T中戦車	×3
M58T主力戦車	×3

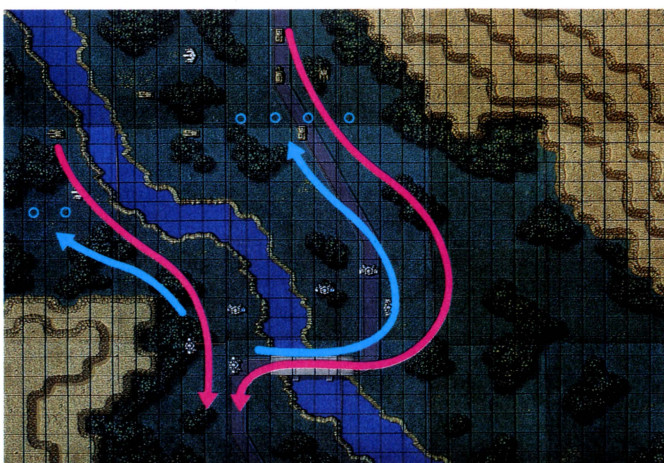
援軍はいくらでも登場するぞ

爆弾設置するのはこの3ヵ所

ミッション2 ナイアガラドロップ

ミッション2は、プランの選択がない。このミッションから初めて使うことができる支援攻撃をどう扱うかで、ドールズたちの行動や難易度が決まるシナリオだ。

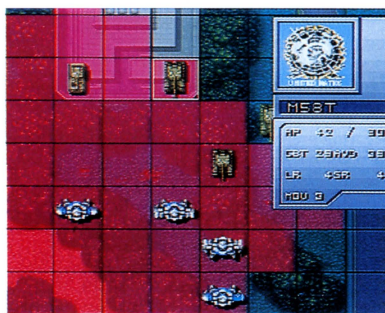
編成するパワーローダーだが、装甲支援歩兵を2機か3機配備したほうがいい。このミッションで考えられる戦術は2種類。1つ目は橋の西側に陣取って、防御陣を敷く戦法。2つ目は、部隊を半分、もしくは2：4に分け、敵の出現する所まで侵攻する戦法。この戦法だと、敵を出現と同時にたたくことができ、被害を最小限に抑えられ、多くの敵を倒すことができるのでお勧め。注意すべき点としては、各分隊に装甲支援歩兵を最低1体ずつ配備すること。毎ターンごとに画面北部と北東部の敵の出現する地点に爆撃するようにすれば、楽に倒すことができる。

最後に、あまり航空爆撃に頼りすぎると、キャラクタが成長しないので、残り時間が少なくなってきたら使用をひかえよう。

支援攻撃は、2ターン目から要請することができるぞ

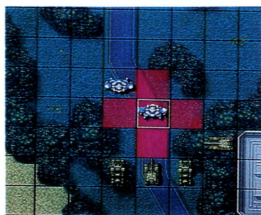
政府軍初期配置ユニット	
M1SC装甲偵察車	×1
M21B歩兵戦闘車	×4
M43T中戦車	×2
TS2A装甲歩兵	×2

ユニットをこの位置に配置して爆撃すれば、範囲内に捕らえられるぞ

川の東側は、画面上部に張りついて敵が出現するのを待つ

ミッション3 キッドナップ作戦

ミッション3は全9面中、トップレベルの難易度を誇るシナリオ。逆にこのミッションがクリアできれば、他のミッションも難なくクリアできるだろう。

プランはDを選択しないと、クリアは厳しいぞ

射程距離の長い武器で、範囲ぎりぎりの位置から攻撃しよう

このミッションで選択できるプランは4種類。違いはドールズたちを迎えにくる時間。時間が過ぎても少しなら待ってくれるが、このミッションは、時間的余裕がないのでプランDを選択しよう。

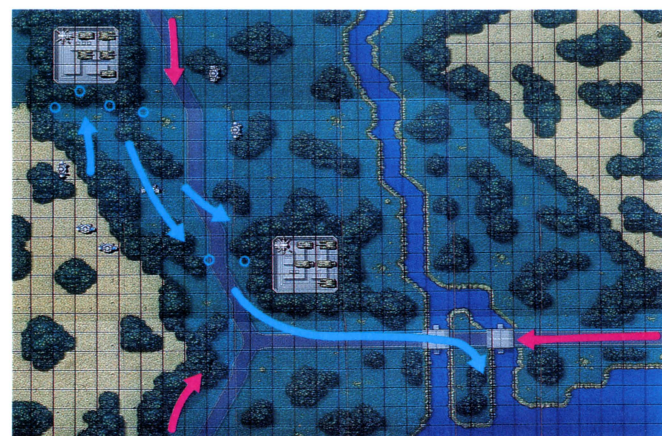
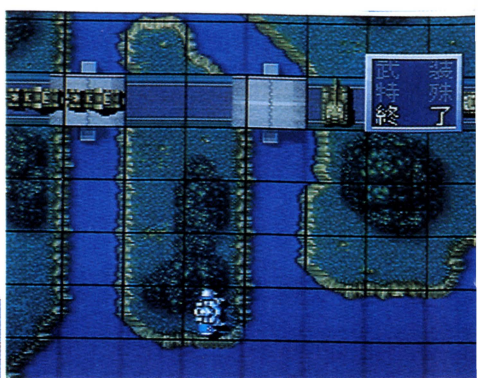
このミッションで配備するローダーは装甲歩兵3機と装甲支援歩兵3機が望ましい。具体的な戦術だが、目標の収容所には4機、南側の建物には2機を向かわせる。

回避補正の高いキャラを前線にもってこよう

政府軍初期配置ユニット

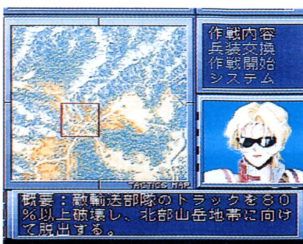
ユニット	数
M1SC装甲偵察車	×2
M21B歩兵戦闘車	×3
M43T中戦車	×3
M58T主力戦車	×2
TSR1装甲歩兵	×2

6機で収容所に向かうと脱出ルートが敵に占拠され、時間内に脱出することが非常に困難になる。迎撃部隊はまともに戦っていてはかなわないので、回復役と攻撃役に分けて決して破壊されないように逃げながら戦おう。

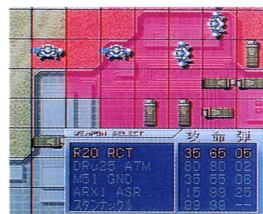
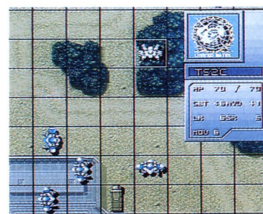
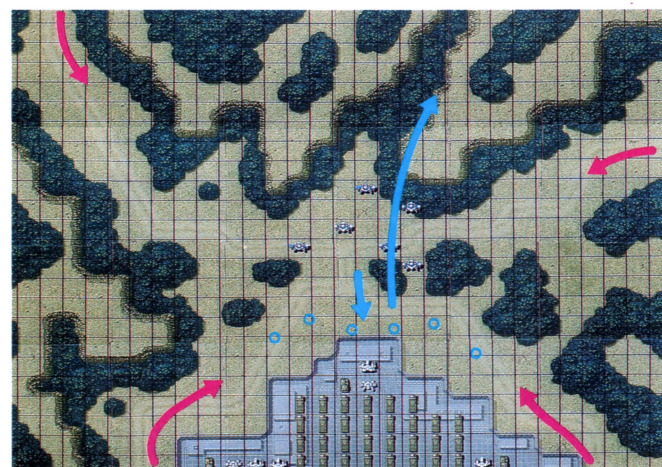
脱出するときは、必ず終了を選ぼう。敵を攻撃したりすると脱出することができないぞ

ワイラー中佐の居場所はランダムのようだ。しかし、比較的隅が多い？

ミッション4 オーバーキル作戦

このミッションは選択できるプランが2つあるが、どちらを選んでも大した違いはないので気にする必要はない。難易度は低く、キャラクタを成長させるにはもってこいの、ボーナス面のようなシナリオだ。

ミッションが開始されたら、まず最初にトレーラーを護衛しているユニットを優先的に破壊する。トレーラーを24機以上破壊したら画面北部まで脱出するのだが、ミッション開始後しばらくすると、画面外につながる4本の道から援軍がきてしまうので、広範囲攻撃用の武器を使い、早めに目標を達成しよう。この後は素直に脱出するか、経験値を稼ぐかは、君の自由だ。

トレーラーも一応攻撃してくるので、警戒しておこう

政府軍初期配置ユニット

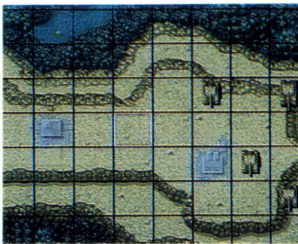
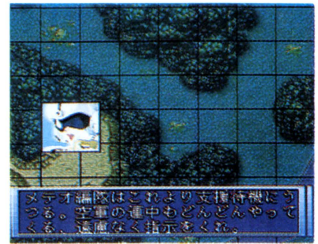
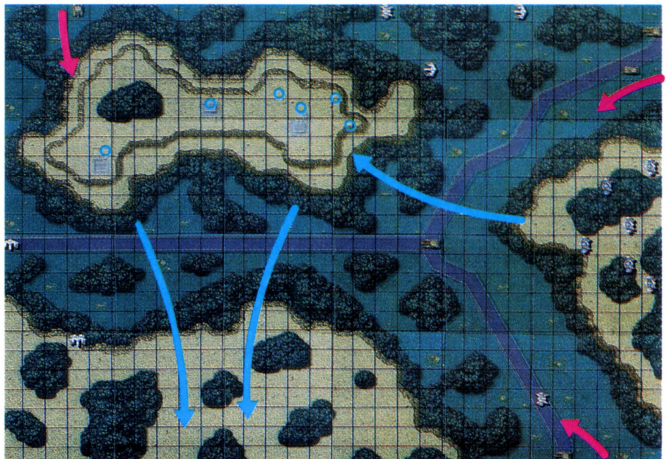
ユニット	数
M150トレーラー	×30
M21B歩兵戦闘車	×3
TS2A装甲歩兵	×2
TS2B装甲歩兵	×2
TS2C装甲歩兵	×2

このミッションは、広範囲の武器が重宝するぞ

政府軍の最新ユニットも援軍にくる

ミッション5 マウンテンハイク

ミッション5は、プラン選択の余地がないシナリオ。このミッションは援軍が多く、敵ユニットの性能もかなり上昇しているので、難易度はそこそこ高め。支援要請を活用しないとクリアは難しい。

このミッションの目的は、山の上にある3ヵ所のポイントを、6ターン死守すること。目的の性質上、白兵戦の機会はあまりないので、部隊は装甲歩兵と装甲支援歩兵で構成する。また、射程距離が高い武器を多めに装備するようにしよう。

山の上での部隊の展開のしかただが、東のポイントに3機、残りの2ヵ所に3機のローダーをあてる。東のポイントは敵が大量に出現する場所の近くにあるので激戦区になる。西側の敵を全滅させ一段落したら、ローダーを1機東のポイントにまわしてもいい。幸い敵の進行ルートは、移動コストがかかるので、航空爆撃が使いやすいのが救いだ。

ハーディ様に対して意見するセルマの図

政府軍初期配置ユニット	
M21B歩兵戦闘車	x1
M43T中戦車	x2
M58T主力戦車	x2
TS2A装甲歩兵	x3
TS2B装甲歩兵	x1
TS2C装甲歩兵	x2

この2ヵ所は激戦区。航空爆撃と長距離攻撃用装備を使って、近づかれる前に破壊しよう

このメッセージがでるまで支援要請はできないので、それまでは自力で耐え抜くことになるぞ

ミッション6 スピアーヘッド作戦

ミッション6は、選択したプランにより難易度に大きく差がでる。選ぶなら、難易度の低いプランBがお勧めだ。マップはプランAとBの後半部分の動きを示している。

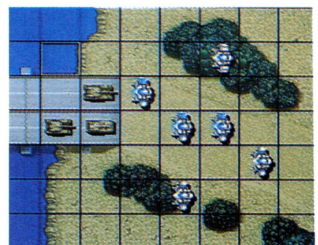
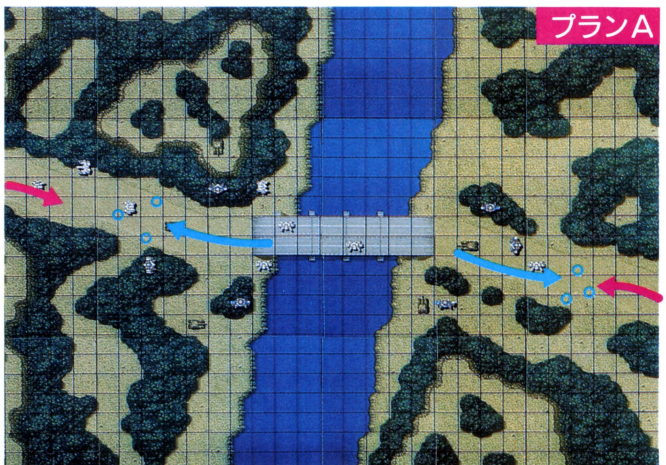
プランAのドールズたちの初期配置位置は右のマップを見れば分かるように、橋の両端に3機ずつに分散して配置されている。特に川の西側は戦力差が激しく、ユニットを破壊されかねない。西側の3機は攻撃より防御に専念し、早めに合流するようにしよう。

プランBは橋の東側の部分で敵味方完全に分かれていて、さらに橋の狭さのおかげで、一度に多くの敵を相手にしなくてすむので非常に楽なのだ。

プランAもBも、ある程度敵を倒したら、道の東西両端から出現する敵を即座に破壊できるように、部隊を半分に分けて対処するようにしよう。

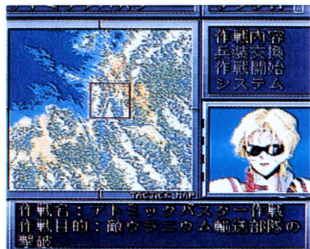
政府軍初期配置ユニット(プランA)	
M58T主力戦車	x5
TS2B装甲歩兵	x2
TS2C装甲歩兵	x6
TS3装甲歩兵	x2

政府軍初期配置ユニット(プランB)	
M1SC装甲偵察車	x1
M21B歩兵戦闘車	x1
M3AA対空自走砲	x1
M3ML自走ML	x1
M43T中戦車	x1
M58T主力戦車	x1
TSR1装甲歩兵	x1
TS2A装甲歩兵	x1
TS2B装甲歩兵	x2
TS2C装甲歩兵	x6
TS3装甲歩兵	x2

目的は橋の破壊阻止だが、単に敵を倒していれば目的は達成される。深く考える必要はない

プランBの初期配置。ドールズたちの後方には、敵が配置されていないのでとりあえずは安心

ミッション7 アトミックバスター

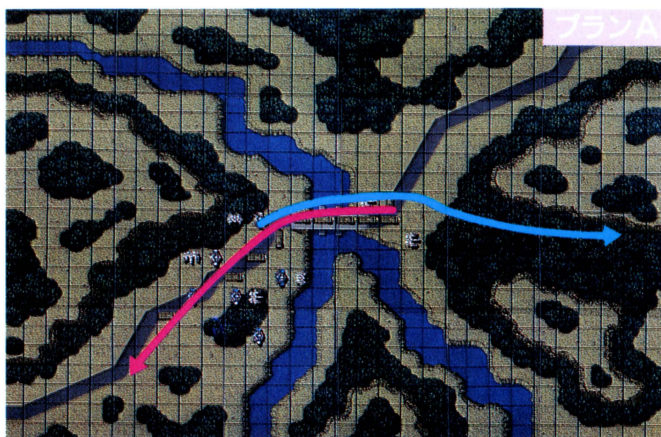
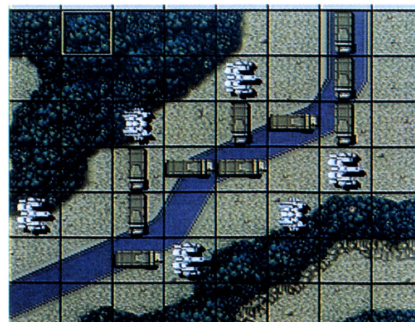
ミッション7も、プランは2つ用意されている。どちらを選んでも難易度にほとんど差はないが、プランAの方が短時間でクリアが可能。よってここでは、プランAの進行ルートを示した。

プランAは、最初のターンで橋の西側の護衛ユニットを全て破壊することが可能。トレーラーを破壊せずに足止めしておけば、護衛ユニットが橋を渡れなくなるので、そのスキに射程距離の長い武器で川越しに攻撃すればいいぞ。だいたい3ターンほどあれば、敵を全滅させることが可能。戦闘より、脱出の方が時間がかかってしまうのだ。

プランBは橋に向けて西に進軍し、橋の手前で敵に対峙するようにする。戦闘は適当に戦っても勝てるので安心だ。

超簡単なミッション。楽勝パワードールといった感じだ

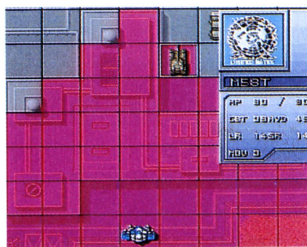
政府軍初期配置ユニット	
M150トレーラー	×10
TS2B装甲歩兵	×4
TS3装甲歩兵	×2

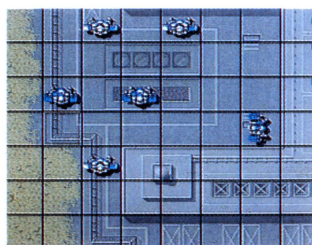
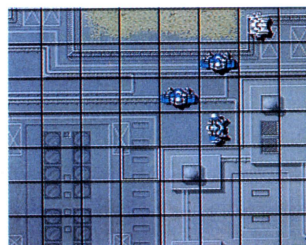
トレーラーは1発で破壊

プランBは北東部に敵が

ミッション8 オムニシンドローム

ミッション8は全ミッション中、最も難易度が高いと思われるミッション。初期配置されている敵の数が多く、敵が出現するポイントが、南側の建物に各1ヵ所ずつ設定されている。敵の武器の攻撃力が高く、装甲支援歩兵なら2回攻撃がヒットすればやられてしまうので、前線に出さないようにしよう。迅速に行動しないと出現した敵に周りを囲まれてしまい、窮地に追いやられてしまう。対抗策として敵の出現位置にユニットを置き、出現させないという技がある。この場所の近くを通過するときや、爆弾を設置するときにこの技を利用すると格段に楽になる。

パワーローダーの構成については装甲歩兵3機、装甲支援歩兵3機の組み合わせがベスト。このミッションは6機で行動し、南西、南東、北東、北西の順に爆弾を設置していくのが最良だろう。部隊を2つに分けて攻略するのが効率的に見えるが、敵の数が圧倒的に多く、敵を倒してもすぐに新たな敵が出現してしまうのでクリアはまず無理。下のマップに示したルートを進行するのがいいぞ。

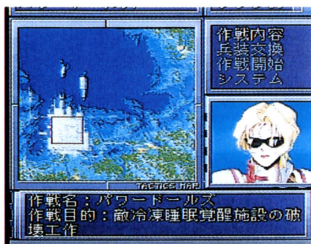
前回のミッションは、なんとダミーだったのだ

まず初めに、壁越しにこのユニットを破壊しておけば有利になる

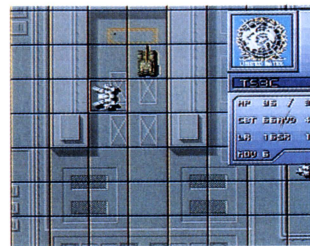
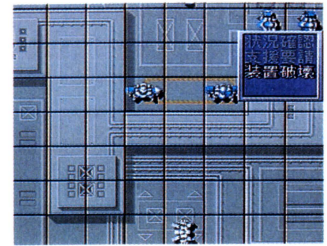
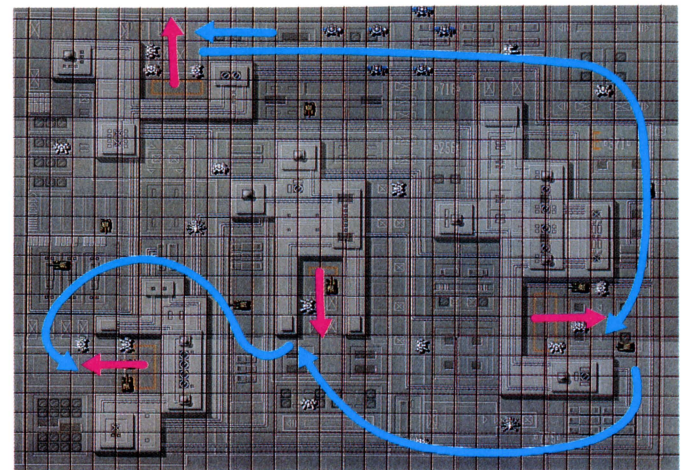
政府軍初期配置ユニット	
M21B歩兵戦闘車	×3
M3ML自走ML	×1
M43T中戦車	×4
M58T主力戦車	×9
TS2B装甲歩兵	×2
TS2C装甲歩兵	×7
TS3装甲歩兵	×4

爆弾を設置する前に、完全に周辺の敵を駆逐しよう。しかし、あまりゆっくりしすぎてもダメだぞ

一番下のローダーのいる位置が敵の出現ポイント。ここにいないと周辺の敵を全滅できない

ミッション9 パワードールズ

最終ミッション、「パワードールズ」。このミッションは最終シナリオなので、失敗したらゲームオーバーになってしまう。難易度はミッション8と同じくらいの難しさなので、最後まで気が抜けないぞ。

パワーローダーの構成は、やはり装甲歩兵3機、装甲支援歩兵3機の組み合わせがいいだろう。

このミッションの目的は装置破壊。目標地点は大きく分けて4ヵ所になっているが、それぞれの箇所で全ての装置を破壊する必要があり、全部で12ヵ所破壊しなければならない。進行ルートは右下のマップを参考に進めばいいだろう。ミッション8と同様に、6機まとまって行動しよう。南西の目標を攻略する時には、周りを敵の増援に囲まれている状態になっているだろうが、おとり役と破壊班に分けて攻略しよう。

最後のミッション。キャラクタが成長していないと、結構厳しいぞ

政府軍初期配置ユニット	
M43T中戦車	x4
M58T主力戦車	x6
TSR1装甲歩兵	x2
TS2B装甲歩兵	x1
TS2C装甲歩兵	x5
TS3装甲歩兵	x7
TS3C装甲歩兵	x4

政府軍最強の機体、「TS3C」も初期配備されている

北西部の施設は、3ヵ所装置を破壊しなければならない

オムニ独立軍の機密データ公開

ここではキャンペーンモードを進めるにあたり、たいへん重要となってくるデータを公開する。ゲームに登場するオムニ独立軍の兵装は、パワーローダーが6種類、肩装備8種類、手装備が7種類ある。

兵装の使用可能となるミッションも示してあるので、新しいパワーローダーが登場したら上位機種への乗り換えを忘れないように。このデータを参考に自分なりの戦略を立案してみよう。

X4 装甲歩兵	
登場ミッション	1
耐久力	65
白兵戦	40
機動力	4
防御力	30

X4+ 装甲歩兵	
登場ミッション	4
耐久力	75
白兵戦能力	55
機動力	5
防御力	35

X4R装甲支援歩兵	
登場ミッション	1
耐久力	55
白兵戦能力	30
機動力	5
防御力	25

X4+C 装甲強襲歩兵	
登場ミッション	5
耐久力	80
白兵戦能力	65
機動力	6
防御力	45

X4C装甲強襲歩兵	
登場ミッション	1
耐久力	70
白兵戦能力	50
機動力	6
防御力	40

X4S 装甲歩兵	
登場ミッション	7
耐久力	90
白兵戦能力	65
機動力	6
防御力	40

肩装備

ステージ前半は「MC105 CAN」と「DRu25 ATM」がおすすめ。攻撃力の高い装備を選ぼう。

名称	登場ミッション	攻撃力	命中率	射程	種類	弾数
DRu15 ATM	1	75	65	6	LS	6
R20 RCT	1	35	65	44	LW	8
MC105 CAN	1	70	95	5	LS	15
DRu25 ATM	3	80	80	5	LS	4
M6B GGUN	4	30	60	4	SW	10
DRu35 ATM	5	90	99	6	LS	2
MC88 RCAN	7	75	90	5	LS	10
M71 GND	8	45	75	3	SW	8

手装備

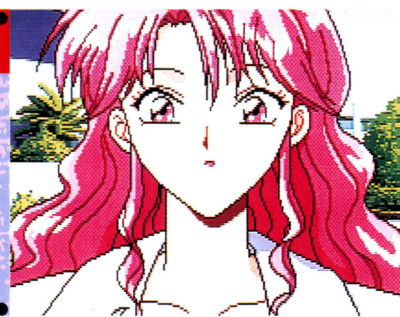
すべてのローダーが、2つずつ装備することが可能。命中率の高い武器と、広範囲用の武器を装備するようにしよう。

名称	登場ミッション	攻撃力	命中率	射程	種類	弾数
ARX1 ASR	1	15	99	4	LS	25
DSG10 SMG	1	10	75	3	SW	35
M6A GGUN	1	20	55	4	SW	12
M51 GND	1	35	55	4	LW	6
M61 GND	6	40	50	4	LW	6
ARX2 ASR	7	20	95	5	LS	25
DSG11 SMG	8	15	70	3	SW	35

龍介の手記に、ナイスな「街の美女名鑑」がついているぞ

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：NECインターチャネル
発売予定日：3月22日
予定価格：7800円(税別)
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

DE・JA
デジャ

龍介　愛と努力の冒険記

さまざまな美女と出会いながら、杖に隠された秘密を探っていくアドベンチャー『DE・JA』。今回は龍介自身の手記という形をとって、ストーリーの流れを追っていくぞ。また龍介の独断と偏見による「街の美女名鑑」や、コラムも掲載しているので、楽しんでほしい。ちなみに、「街の美女名鑑」の星は、5つが最高値になっている。

冒険の始まりは、オヤジから

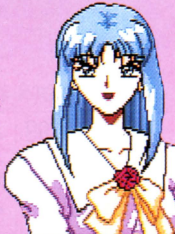
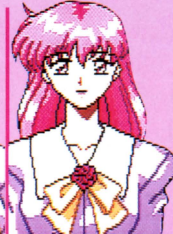
俺は、若手考古学者の初柴龍介。ざん新な仮説を打ち立てては、頭のカタいじじいどもをあっと言わせている。そんなある日、俺のもとに斉藤さんというオヤジが訪ねてきた。彼の話によると、どうしても俺にある杖の調査を頼みたいとか。なんでも、その杖を手に入れてから、毎晩ナゾの美女の夢を見るというのだ。興味を持った俺は、その杖を預かることにした。

こーんな美女が、夢に現れては人を誘う。行くなよ、フラフラと…

人のよさそうなオヤジ、斉藤さん。俺のファンだ

さすが太平洋電気。ビルもすげえリッパなのだ

街の美女名鑑① 太平洋電気受付嬢

彼女は港町かすみ。口が悪い、目付きが悪い、性格が悪い。黙っていればカワイイんだけどなあ。こういう女の子は苦手だ。

この娘は荻目なつこ。色っぽいし、性格は優しいしで言うことはない。まさに受付嬢のカガミ。こういう人と友達になりたい。

龍介チェック!!（港町かすみ）
興奮度…★
さわらせ度…★
雰囲気…★
スタイル…★★★

龍介チェック!!（荻目なつこ）
興奮度…★★★
さわらせ度…★★★
雰囲気…★★★★
スタイル…★★★

依頼主の死に思わずびっくり

俺はこっとう品屋から、例の杖の話を聞き出すことができた。杖は、謎の玉といっしょに、エキゾチックなばーさんから購入したものだというのだ。じゃあ、その玉を今持っているのは誰だろう？　とりあえずそのことを報告しようと、斉藤さんの勤務する会社に行くと、斉藤さんは亡くなっていた。彼の奥さんに聞いてみると、交通事故…しかもひき逃げされて亡くなったらしい。

はるなさんも悲しそうだ。ショックだよなあ…

斉藤さんの奥さんに会うのだ

街の美女名鑑② 越谷　はるな

斉藤さんの秘書であった女性。理知的で、ちょっとクールなところがまたグッとくるなあ。こういうタイプもいいよな。こういうお姉様にいじめられたい。ああ、俺のはかない願望…。

龍介チェック!!
興奮度…★　雰囲気…★★
さわらせ度…★　スタイル…★★

とりあえず、がちゃ子に相談

俺は杖のことを、同じ考古学者で唯一心を許せる友人、がちゃ子に相談することにした。がちゃ子はあだ名で、本名は本多美々子っていったかな？　とにかくがちゃ子に相談した結果、俺ががちゃ子の助手のフリをして、考古学学会本館の資料室へ乗り込むことにした。うまく警備員をだまして中に入った俺たちだが、げげ…あそこにいるのは学会理事長の日向雷造じゃないか。あいつは無視して、とっとと資料室で手掛かりを探そう。なんかないかな…ぶつぶつ。

がちゃ子も俺に負けるとも劣らず、好奇心が強いんだよな。気も強いが

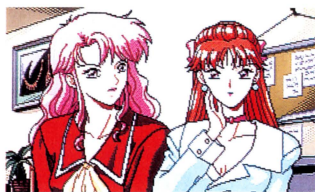
もしかして、殺人の予感

資料室にはなんの手掛かりもなかった。今度は斉藤さんの家に立ち寄ってみる。未亡人の亜美さんは、今日もやっぱり色っぽい。ここで話を聞くと、斉藤さんの死に不審な点があるという。言われてみると、確かにただの交通事故って感じがしないなあ。まさか殺人とか。彼の家から帰る途中で、警察官に会ったので、その不審な点を聞いてみた。なるほど、帰宅時間と事故に遇った時間に、少しズレがあるのか。これは太平洋電気で話を聞かないとダメだな。

○警察官にも顔を売っておくと、あとがラクだな

○はるなさんから、詳しい話を聞く

許すまじ、がちゃ子!!

そんなある日、俺のもとに一通の手紙が届いた。考古学学会理事長の日向からで、内容は俺の杖を学会に引き渡せというもの。がちゃ子、杖のことを学会にバラしたなあ？　おしおきだあぁ／　しかし俺はがちゃ子に逆に怒られてしまった。とほほ…そうだよなあ、がちゃ子はそんなヤツじゃないし。そんな騒ぎを聞きつけて、がちゃ子の親戚のかおりという女の子が現れた。最近の高校生は発育がよくって何よりだな。へへへ。

○はあ、がちゃ子の親戚にも、いろいろな人がいるねえ。高校生かあ

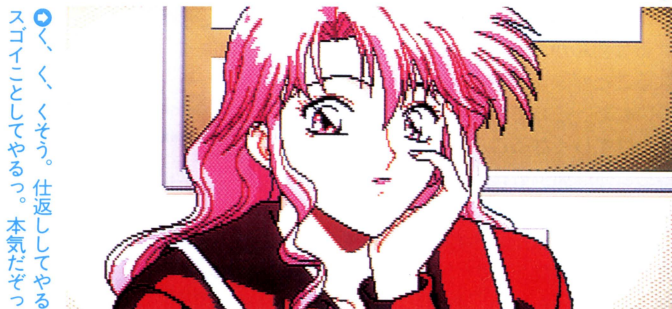
○新宿の街に出ることになった

○く、く、くそう。仕返ししてやる。スゴイことしてやるっ。本気だぞっ

街の美女名鑑③　綾瀬　かおり

がちゃ子の親戚にあたる、高校生の女の子。…ということだが、どう見ても高校生には見えん。このナイスバディといい、プロのおねえちゃんじゃないのか？

龍介チェック!!

興奮度…★★
さわらせ度…★★★★
雰囲気…★★
スタイル…★★★★

あーれー、杖がなーい!!

かおりのアドバイスをもとに、「新宿の父」という占い師の話を聞くことになった。それによると、杖のリングに刻まれていた文字は、失われた古代文字らしいとのこと。で、占い師のじいさんに、ぜひ杖を見せてほしいと頼まれた。よし、ちょっと研究室まで行って、杖を取ってこようかな。ありゃ、カギがかかってないぞ…部屋もキタナイし、掃除しろよ…。って、どう見てもこれはヘンだぞ／　おい、杖がなくなってるじゃないか／

○この人が新宿の父ねえ…

○ひどい／　あんまりだ／　片づけろ…じゃなくて、杖を返せー!!

街の美女名鑑④　女子高生

新宿の街で出会う女の子たち。セーラー服が初々しくっていいねえ、へへ。これでスカートめくりとかできたら最高…って何を言ってんだか。俺にそういう趣味はないぞ。

龍介チェック!!

興奮度…★　雰囲気…★★★
さわらせ度…★　スタイル…★★

日向…とっちめてやる！

驚いたことに、がちゃ子の部屋も荒らされていた。こんなことをするヤツは、ひとりしかいない…そう、日向雷造だ。絶対にあいつだけは許せない。もう一度学会本館に行って、直接文句を言ってやる／　と意気込んで行ったのはいいものの、理事長室に日向はいなかった。資料室にも行ってみたが、そこにも誰もいない。あるのは、本棚の上のへんな紙きればかりだ。俺が大声を上げると、その内容がマズかったのか、資料保管係のケンヂという男がすっ飛んできた。え、日向はやっぱり理事長室にいる？　再度理事長室へ向かった俺を待ち受けていたのは、世にもおぞましい光景だった…。

○がちゃ子も今回は怒ってるぞ。当たり前だ。ぜったいに許さんからな

○俺の叫び声にビックリして、飛んできたケンヂ。なんかヘンな奴だな

ヒィィィィ!!

○★○△×…（声にならない叫び）あまりに強烈なインパクト!!　目がどうしても日向を見てしまうっ／

＊「街の美女名鑑」では、女性に対してポイントを設けて、それぞれを★の数で評価しています。興奮度とは、その女性に対してどれだけ興奮できるかを、さわらせ度とは、その女性がどの程度さわらせてくれるかを評価しています。また、雰囲気はその女性の性格を評価し、スタイルでは、女性のプロポーションを評価しています。

君の名は…（でもばーさん）

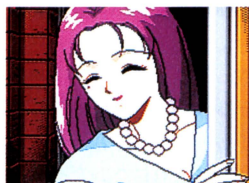
日向との話し合いも、結局ムダに終わった。がちゃ子に結果報告した帰りにこっとう品屋に寄ると、ナゾのばーさんがいる。話しかけようとした俺だったが、なぜか体が動かない。こ、これはどういうこと？　やっと体が動くようになると、ばーさんの姿も消えてしまった。この体験はぜひともがちゃ子に伝えなければ。そのあとで亜美さんの家に顔を出すと、斉藤さんの遺体が帰ってくるとのこと。

ああ、あれはもしや、例のばーさん？

よかったねえ、亜美さん。しみじみ

夢の美女との再会

俺は亜美さんから斉藤さんの遺品のメモをもらう。内容がわからず、がちゃ子に相談しに行くと、なぜか俺といっしょに行動したいと言う。まあいいけど…。結局2人で街を歩いているうち、メモに書いてあった場所を見つけることができた。そこは東京近代美術館。さっそくそこに向かった俺は、死ぬほど驚いてしまった。なぜなら、夢の美女の絵が飾られていたのだから…。興奮しちゃうなあ。

ああ、見ているだけでグッとくる美女のほほえみ…。この絵が欲しい

俺のためにパンティをくれ!!

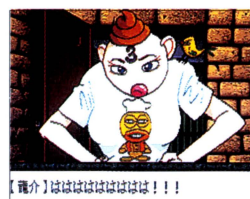
学会本館前にいたケンヂから、俺はスゴいことを聞いてしまった。なんと、本館の中にこっそり入る方法があるというのだ。教えろよう。かわりにがちゃ子の…をあげるからさぁ。と、俺が持ちかけると、ケンヂはあっさりOKしてくれた。さっそくがちゃ子に相談だ。がちゃ子、俺のために、俺のためにパンティをくれっ／　ところがその数秒後、俺は強烈なパンチの洗礼を受けた。…すったもんだのあげく、ようやくパンティを手に入れた俺。さっそくケンヂに渡しにいったが…あいつ、いないよ…。

ちゃんと約束は守るからさ、必ず秘密を教えてくれよな。絶対だぞ

がちゃ子パンチ／　これは痛いっ

俺が、俺が欲しいのはこれだっ。がちゃ子のサイン入りのパンティ／

グレートだぜ、日向…

学会本館前で、ようやくケンヂをつかまえることができた。がちゃ子のパンティと引き換えで、本館の非常口のカギを手に入れ、さっそく中に忍び込むことに。ところが理事長室には、杖はおろか日向の姿もない。資料室のケンヂに話を聞くと、最近の日向は、ナゾの女性と出掛けることが多いとか。日向の家の場所も教えてもらったので、俺は直接日向の家に出向いたのだが…。わはははははは。日向の奥さんって…わはははは。

いっつも役立つケンヂの情報。ありがたい

あ、あまりにスゴイ日向の妻。圧倒される

「永遠の美女」って？

ひさしぶりに太平洋電気に行く。はるなさんが、斉藤さんの後任になることが決まった。へえー、スゴいなあ。これでますますはるなさんは忙しくなることだろう。そのあと俺は東京近代美術館へ行き、謎の美女の絵について、詳しい話を聞くことにした。ふむふむ…この作者の作品は、この「永遠の美女」１枚だけらしい。そのあと、ナゾの失踪を遂げたとか…。

はるなさんとも、会えなくなるかな

美術館にも何度も来てるなあ

街の美女名鑑⑤　がちゃ子

俺の友人、がちゃ子。美人なことは美人だが、Hな目で見たことはないぞ。でもこいつって、実はモテるのかも？

龍介チェック!!

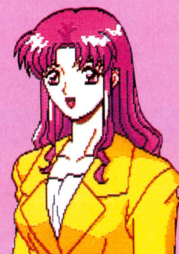
興奮度…？
さわらせ度…？
雰囲気…？
スタイル…★★★

街の美女名鑑⑥　瀬野　麻衣子

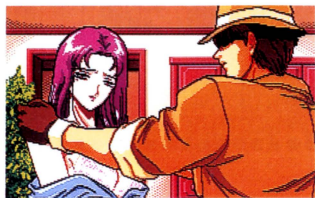
東京近代美術館のインフォメーションセンターで働く、ちょっとぽわーんとした女の子。こういう娘も、バッチリ俺の守備範囲だぜ。俺のスケベな質問にも、トンチンカンな答えをしてくれるし。

龍介チェック!!

興奮度…★
さわらせ度…★
雰囲気…★★★
スタイル…★★

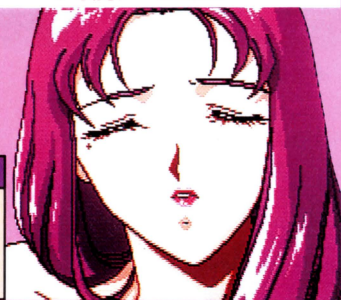
＊「街の美女名鑑」では、女性に対してポイントを設けて、それぞれを★の数で評価しています。興奮度とは、その女性に対してどれだけ興奮できるかを、さわらせ度とは、その女性がどの程度さわらせてくれるかを評価しています。また、雰囲気はその女性の性格を評価し、スタイルでは、女性のプロポーションを評価しています。

あ…ヨダレがだらだら…

亜美さんのようすが気になって、家まで行ってみることにした。ところが、亜美さんがなんだかヘンだ。瞳がウルウルしているし、頬も赤い…そのあと俺たちは、思わずイケナイ雰囲気に…。しかし俺は、亜美さんを止めた。そんな俺に彼女は「もうこの家に来ないで」と言う…もったいなかったかな？

○そりゃあ、俺はスケベだけどさ。ちょっと未亡人には手を出せないよ。未練はあるけど…すごくあるけど…

街の美女名鑑⑦ 斉藤 亜美

斉藤さんの妻、亜美さんだ。俺とちょっと♥♥♥な関係になったけど、それきり別れてしまった。ああ、思い出すと、はなぢがあ…。

龍介チェック!!

興奮度…★★★★★
さわらせ度…★★★★★
雰囲気…★★★★
スタイル…★★★★★

杖を取り戻したぞっ！

杖の手掛かりを求めて、俺はまた学会本館へ向かった。資料室でケンヂと話すと、日向が理事長室から不自然に現れるという話になった。確かにいないと思ったのに、振り向くといるという…。ちょっと待てよ、俺はひらめくものがあって、理事長室に向かった。部屋のあちこちを探してみると、ナゾの隠し部屋が／　しかも中には、貴重な財宝がいっぱいじゃないか。それに、この見覚えのある杖は、確かに俺の杖。おまけに謎の玉までいっしょにあるぞ。ラッキー。

○うう、隠し部屋が。こんな大がかりなことまでやってたのか、日向は

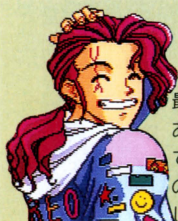
【龍介】おおおおっ！！机の下の床が・・・！？

【龍介】こ、これは・・・！？

○ここにあるのは、どれも貴重な世界の財産だ。それを独り占めしようとは、考古学者の風上にも置けない

○ケンヂって、情報通だよなあ。えらい

【保管係】そういえばこの間、不思議な事があったんだよな。

特別コラム・俺とケンヂ

最初はさ、なんかアヤしい奴だと思ったよ。見かけもあ
あだし、性格もなんか…だし（俺に言われたくない?)。でもこれが、実に役に立つ男なんだ。もしかして、一番の重要人物かもしれないなあ。がちゃ子にホレているらしいけど、果たして実るのかねえ、こいつの恋って。

杖にまつわる伝説

杖と玉を持って家路を急ぐ俺。しかし研究室の前に、なぜか日向の姿が。だがヤツは、俺が杖を取り返したことには気がついていないようだ。勝手なことを言っていなくなってしまった。もちろん、あとでヤツから怒りの電話があったのだが…。そのあと俺は、杖と謎の玉を持って新宿の父のもとへ行くことにした。この2つのアイテムを目にした新宿の父は、俺にある伝説を話してくれた。天使が罰を受けて、杖にされる話を…。

【龍介】ひ、日向!?

○うわああ。お前、何しに来たんだよう

○世にも不思議な伝説を聞くことに

街の美女名鑑⑧ りゃんりゃん

アヤシイ日本語を使う、天然美少女りゃんりゃん。カワイイよなあ、チャイナドレスがまた…、こう…、ごっくん（生ツバを飲み込む音)。でも気が強いんだよ。なんでこういうのばっかりいるんだ？

龍介チェック!!

興奮度…★★
さわらせ度…★
雰囲気…★★★★
スタイル…★★★★

リングを回すと…

新宿の父から、杖のリングの文字について詳しい話を聞いた。それによると、リングを回して文字を合わせれば、きっと何かが起きるに違いないという。俺が慎重にリングを回すと、カチッと音がして、杖の中から絵が出てきた。そう、何度も見た、謎の美女の絵が。

○またも謎の美女の姿が。彼女は俺に、いったい何を伝えたいのか？

さて、このあとは？

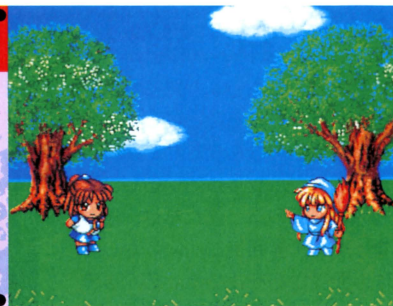
美女の絵の謎を解きあかした俺だが、日向の魔の手はすぐそこに迫っていた。なんとヤツはがちゃ子をさらって、俺を脅迫してきたのだ。ちくしょう、待ってろがちゃ子、必ず助けてやるからなっ／

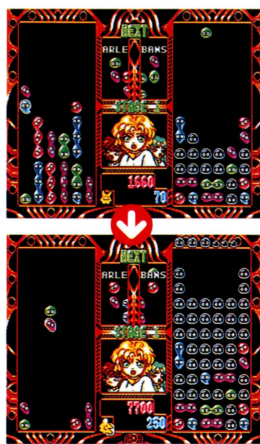
○ああ、これはAVかっ？　なんて言っている場合じゃない、がちゃ子が危ない

初心者のために、ぷよの極意である連鎖の組み方を徹底講習

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名:NECインターチャネル
発売予定日:3月下旬
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:パズル
継続機能:コンティニュー
その他:マルチタップ対応(最大2人)

ぷよぷよCD通(2)

ぷよバトルの基本戦術、連鎖のしくみを理解しよう

ぷよバトルで勝利をつかむには連鎖が必要不可欠だということは、ぷよぷよの世界では常識だ。しかし、ぷよをあまりプレイしたことがない初心者のなかには、「なぜ連鎖をする必要があるの?」、「連鎖なんて難しくてできない」というふうに思う人もいるのでは。そんな意識を少しでも無くすために、ここでは連鎖のしくみや連鎖の作り方をくわしく解説していこう。『通』の発売も目前に迫っていることだし、連鎖のことを理解しておけば発売前の準備は万全だ。

連鎖をすればするほど、大量のおじゃまぷよを対戦相手に送れる。だから勝つためには連鎖が必要

どのように連鎖は起こるのか

同色のぷよを4つ以上つなげるとぷよは消える。その消えたぷよの上にあった違う色のぷよが、スライドして落ちた時点でまた4つ以上つながると、さらに消えていく。このように、2回以上連続でぷよが消えることを連鎖という。

連鎖の起こる過程を下に図解したので、順を追って説明していこう。図1は、緑ぷよが4つつながるようにぷよを落としたところ。図2は、緑ぷよが消えたことにより、上にあった黄ぷよが下に落ちて、黄ぷよどうしが4つつながったところ。図3は、黄ぷよが消えて青ぷよが下に落ち、4つつながったところ。この時点で、緑ぷよ→黄ぷよと連続で消えたので2連鎖となる。このあと、青ぷよと紫ぷよも連続で消えるので最終的には4連鎖が完成する。

図のように、縦に同色のぷよを3つ積んで、4つめのぷよを一列ずらす積み方を、階段積みという。この階段積みは、連鎖を起こす積み方のなかでは比較的作りやすい。

図 1

図 2

図 3

オーソドックスな階段積み。見ためが階段のようだから、この名前が付いた

階段積みで連鎖を作ってみよう

連鎖が起こる仕組みを理解したら、こんどは連鎖の作り方だ。最初は連鎖が成功しやすい階段積みで、3連鎖程度のものに挑戦するのがいい。ここでは連鎖が出来上がるまでの手順を4段階に分けて、上手に連鎖を作るためのポイントを押さえていこう。

第1段階

画面上部から落ちてくるぷよを、同じ色が縦になるように積んでいく。このとき両端の列には、なるべくぷよを積まないようにする

第2段階

縦に3つつながった同色ぷよの柱を3色程度立てる。そして4つめのぷよを一列ずらして積む。ずらす方向は右か左に統一すること

第3段階

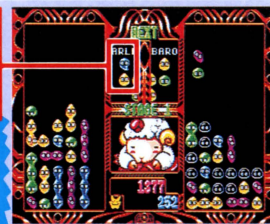
右にずらした場合は右端の柱、左にずらした場合は左端の柱が連鎖の作動地点となる。この場合は左の青ぷよの柱が作動地点だ

第4段階

基盤は完成したので、あとは作動地点の柱を消せば連鎖が始まる。ここでは青ぷよを左端に落として、青ぷよの柱を消すと3連鎖になる

次に落ちてくるぷよをチェック!

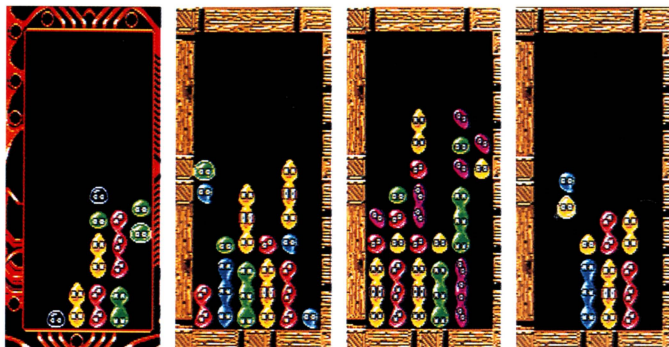
画面の中央上部に、次に落ちてくるぷよと、次の次に落ちてくるぷよが表示されている。この次のぷよをつねにチェックして、どこに積むのかを先に頭の中で考えておこう。先の展開を読むことが、早く連鎖を作るコツだ。

次のぷよを見落とすな

積み方のバリエーションを増やして大連鎖をねらう

2連鎖や3連鎖は、練習すれば簡単に作れるようになるし、偶然に起こる場合もある。だが、4連鎖以上になると話は別だ。連鎖をねらってぷよを計画的に積んでいかなければ、まず起こることはない。大きな連鎖を作るには、とにかく積み方のバリエーションを増やす。そして、状況に応じたぷよの積み方をすることが第一条件だ。

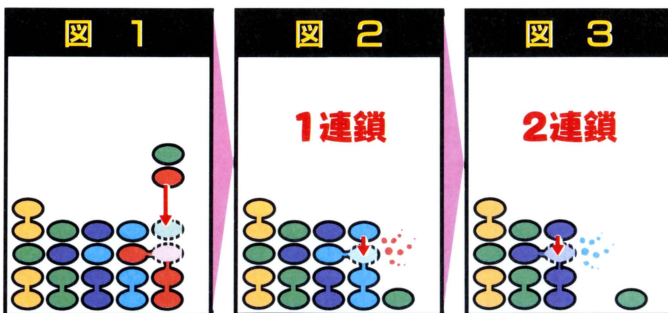
大きな連鎖を作れるようになるためには、ひたすら練習あるのみ！

臨機応変な階段積みをする

階段積みは、同色ぷよを3つ目まで縦につないで、4つ目を1列ずらすのが理想だ。しかし、上部から落ちてくるぷよの色はランダムなので、理想どおりに積めることは少ない。そこで状況によっては、3つめから1列ずらして積むなど、ずらす位置を変えること。

ずらりと並んだ写真はどれも階段積み。階段にもさまざまなパターンがある

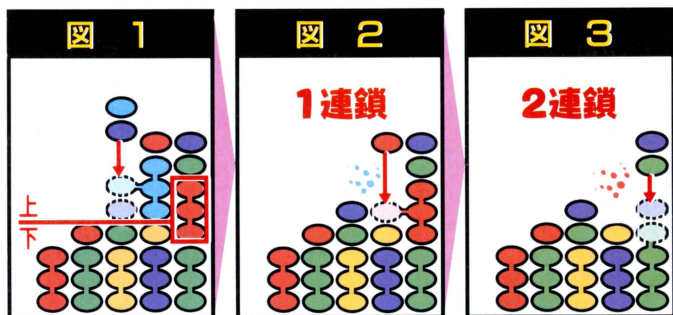
いざというときに便利なはさみ込み

下図のように同色のぷよに違う色のぷよが挟まる積み方を、はさみ込みという。挟まっているぷよが消えると、同色のぷよがつながって消える仕組みだ。見ためは階段積みに似ている。階段積みを作ろうとしたが、思いどおりのぷよが落ちてこないときなどに、はさみ込みを作ったりするといい。

文字どおり、ぷよを挟む積み方だ

挟まったぷよが消えることにより、連鎖が起こる。最終的には4連鎖になる

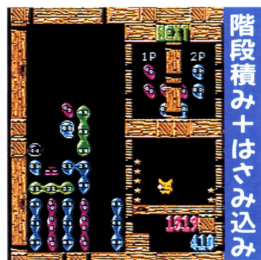
上級テクニックの折り返し

図1のように、赤線から上段と下段に分けられるほど、高く積み上がる場合がある。上段のぷよが消えたあと、連続で下段のぷよも消えるような積み方を折り返しという。図1では、赤線で囲んだ赤ぷよが折り返しにあたる。ぷよは最大横に6列しか積めないので、6連鎖以上にするにはこの折り返しを使わなければならない。

積みにくい折り返し。でも、マスターしてしまえば怖いものなしだ

折り返しによって、上段から下段へ連鎖が流れる。この場合は7連鎖になる

3つの積み方を組み合わせる

これまでに紹介した、階段積み、はさみ込み、折り返しの3種類を組み合わせてぷよを積んでいけば、おのずと大連鎖が出来上がる。まずは、比較的楽に作れる階段積みとはさみ込みをマスターすること。そのあとに折り返しを取り入れてぷよを上部まで積む練習をしよう。

初心者はこの2つの組み合わせを徹底的に練習するべし

ちょっとステップアップして折り返しにも挑戦！

これは3つを組み合わせた上級テクニック。覚悟してもらおう

ドッドーンと6連鎖だ！これで勝利はわたしのもの

丸ごと声優情報のページ

声優ストリート

声優ホットラインが復活、益々充実の声優ストリート見逃せないぞ

今回登場している声優リスト（順不同）

●高橋美紀 ●今井由香 ●緒方恵美 ●奥鮎龍太郎 ●鈴木砂織 ●冬馬由美 ●中島千里 ●三石琴乃 ●丹下桜 ●茶山莉子 ●吉田香奈 ●伊藤未央 ●小西浩子 ●佐久間レイ ●平松晶子 ●國府田マリ子

マークの見方

マーク	内容
CVライブ	ライブレポート
CVイベント	イベントレポート
CVレター	読者コーナーなど
CVアフレコ	アフレコ取材レポート
CVインタビュー	声優へのインタビュー
CVインフォ	その他もろもろの情報

ついに復活の声優ホットライン第1回は高橋美紀さんが読者の声に答えるぞ！

9月19日東京生まれ。代表作『聖戦士ダンバイン』のシーラ役、PCエンジンでは『銀河お嬢様伝説ユナ2』や『同級生』などの話題作にも多数出演。

声優ホットライン R リターンズ

今月のお題目/僕の私の初恋物語

今回のテーマは初恋です。では最初のおハガキから。

わたしは高2の頃に部活の後輩にOKをもらいましたが、ある時一方的に別れを告げられ、訳も話してもらえず、27歳の今になっても彼女の気持ちが理解できません。
（静岡県／大場詠司クン）

たしかに訳を聞けなかったり突然お友だちで、なんていわれると後々まで残りますよね。でも過去を引きずるより、これからのために自分を磨くことを考えてみたらどうでしょうか。きっといい人が見つかると思いますよ。

ぼくの初恋は中1の教育実習生（美紀さんに似てる）で、授業中に話しかけたり、イタズラしたり、結局告白せず実習が終わってしまい、最後に写真とメッセージをもらいました。もう一度逢いたいな。
（神奈川県／鈴木勝博クン）

うん、先生を恋愛対象にみることってありますね。でも逆に先生だって「あの子かわいい」とかあるんですよ。だから先生もきみのことスキだったかもしれないな。でもわたしに似た先生っていうのは、結構うれしいですね。

彼女は小4までの同級生で、それまで気にしていませんでしたが、別のクラスになると段々と気になり、学校で見かけるたびに何もいえない自分がもどかしく、ある日好きな人がいると知り、ぼくの初恋は終わりました。
（広島県／高下田寿生クン）

わたしのそばにはいじめっ子がいて、教科書をゴミ箱に捨てちゃったりね（笑）。でも同窓会のとき、実はあの頃好きだったよ、っていわれたり。小学校の頃は言えずに終わっちゃう恋って、多いですよね。

わたしの初恋は中学生の時です。結果はバツ。でも今、通学途中の店のお姉さんに初恋のつもりで恋してます。（群馬県／巫女クン）

う〜ん、もうその人と話しましたか？ 遠くからただ見てるだけなのかなぁ。でも突然告白されても、本当にわたしのこと好きなのかな？ って思ってしまいますよ。ですからまず仲良くなることですね。常連になるとか、そこでアルバイトするなんてのもいいですね、会話を増やして、お互いを理解してから告白されるほうが、相手も真剣に考えてくれると思います。失恋をおそれずチャレンジしてください。わたしも応援しています。

➡ゲーム『続 初恋物語 修学旅行』の台本を手に、意気込みを語る美紀さん

なんでも聞いちゃえ 直撃 質問箱

美紀さん、ドラマCD、ゲーム、アニメーションなどで、難しい点、やりやすい点を教えて下さい。
（東京都／銀猫クン）

まずドラマCDは絵がないとことが難しいですね、アニメーションですと、絵が演技してくれている部分があるので、あまり意識しなくても自然と役が自分の中から出てくるんですよ、特にユーリィなんかそうですねぇ（笑）。でもドラマCDだと、絵がないのでセリフがわたしの間でできる点が、やりやすいですね。ゲームについては、セリフのシチュエーションが、よく分からなかったりして難しい時があるんです。ですからアニメーションのお仕事が一番やりやすいですね。

復帰最初の仕事はなんですか？
（新潟県／大江千里クン）

これは『金髪のジェニー』のドロシー役、ゲームでは『銀河お嬢様伝説ユナ2』のユーリィ役です。（編集部注：発売は同級生が先）

復帰されて最初のお仕事に望まれる時の気持ちはどうでしたか？
（福島県／桜桃太郎クン）

これはすっごく緊張しましたね。実はデビューして初めての録音のときにマイクとの距離が近すぎて監督さんにすごく怒られたんです。ガムテープを床に貼られて、この線から近寄るなって（笑）。今回は逆にみなさんができると思っていらっしゃったので、デビューのときよりたいへんでした。

ユーリィみたいにボケっとしてたり、ごはんが好きですか？
（東京都／南部智昭vol.11クン）

ユーリィがボケっとしてるとしたら私もボケっとしてるし、ごはんももちろん大好きなんですよ。それくらいユーリィはわたしに似てるんです。周りのみなさんにもそっくりだってよくいわれます。もちろん中には『同級生』の桜木舞をイメージしてる人もいますが、わたしとしては、ユーリィがぴったりです。

ゲームをはよくやられますか？
（鳥取県／石井勲クン）

ファンの子からPCエンジンをプレゼントしていただき『銀河お嬢様伝説ユナ2』をやりまして、いま『続　初恋物語』をやるためにFXを買おうかと思っています。

いままで関わった曲で、一番お好きな歌は何でしょうか？
（茨城県／大塚敏郎クン）

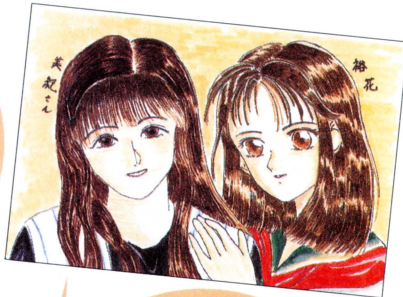
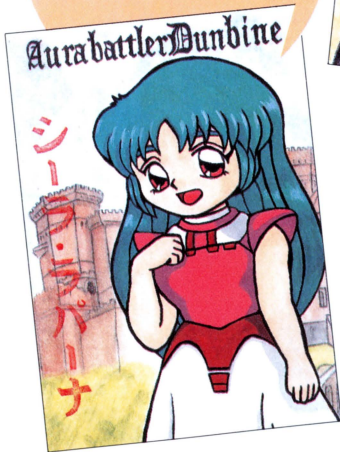
番号は付けられないですねぇ、でも一番思い出に残っているのは「微熱ウィスパー」で、イベントで全国を回り、デパートの屋上とかで握手会したりして（笑）。でもみなさんの太い声援が今でも耳に残っています。

ファンクラブはありますか？
（東京都／かとうまことクン）

以前はプロダクション公認のファンクラブがありましたが、引退時に解散しました。でもいま時々なんですが、応援してくれるみなさんに、情報をお送りしています。

以上で質問箱は終わりますが、他にも、また声を聞けてうれしいです、などたくさんおハガキいただきまして、ありがとうございます。これからも声優や歌のお仕事をがんばりますので、みなさん応援してくださいね。

◐（岐阜県／銅級生クン）わたしによく似たユーリィ。他人の目を気にせず生きていく姿勢が、素敵だと思います。

◐（広島県／麒麟クン）シーラはデビュー作なので、思い出深いキャラクタです。

◐（岐阜県／皐月賞クン）裕花は成長していくキャラクタなので、幼なじみのような感じがします。永いおつきあいになりそう。わたしもすごくきれいに描いてくれて、ありがとう。

インフォメーション

ここで編集部から、高橋美紀さんについての特別情報です。まずは、高橋美紀さんの情報を知りたい方へのお知らせです。

封筒に80円切手を同封の上、住所・氏名・電話番号を明記し、〒162 新宿区市ケ谷船河原町19-101　株式会社ぷろだくしょんバオバブ　高橋美紀情報係まで。

歌手活動としては、美少女麻雀ゲームの人気シリーズ「スーチーパイ2」と、お馴染みユーリィの新曲の2曲を歌うらしいとの情報をゲット。ファンの気持ちとしては、そろそろニューアルバムを作ってほしいですね。

次回のパーソナリティは？

第2回　岩男　潤子さん

岩男潤子さんへのおハガキ募集要項は「ペンギンさんへ、愛のメッセージ」岩男さんをペンギンにたとえてきみたちの気持ちを伝えてほしい。「質問&フリートーク&イラスト」締切は3月20日です。なお今回応募者の中から抽選で50名にPCエンジンファン特製CDをプレゼントしますのでどんどん応募してください。

第3回　折笠　愛さん

折笠愛さんへのおハガキ募集要項は「キャラクタランキング」ロミオはじめ折笠さんの演じたキャラクタへの想いを熱く語ってね。そして「質問箱&フリートーク&イラスト」締切は4月20日です。次回は特別企画！　桜井智さんのライブレポートをお届けします。

あて先　〒105 東京都港区東新橋1－1－16
徳間書店インターメディア PCエンジンファン編集部　〇〇係まで

お詫び：次回出演予定でした三石琴乃さんは、スケジュールの都合により出演延期になりました。楽しみにされた方ほんとにごめんなさい

好評のうちに6回目を迎えたこのコーナー。今月は読者からよせられたリクエストにより人選。テレビアニメ「ウェディングピーチ」で活躍されている今井由香さんに大接近してみよう!!

今井由香。テレビアニメ「愛天使ウェディングピーチ」の4人目の愛天使、エンジェル・サルビア役などで活躍している彼女。声優業のほかに劇団ムーンライトで、舞台俳優として活躍している彼女の素顔を覗いてみよう。

――撮影が半分終わったわけですが、いかがですか？

今井由香（以下今井） 写真を撮るのはけっこう好きなんですけれど、撮られるのは苦手ですね。

――写真が趣味なんですか？

今井 趣味で撮りにいくとか、そういうのじゃないんですけど。劇団の公演期間中とか、みんなとどっかに行った時に、わたしはみんなを撮る側にまわるんです。

――記録係みたいな？

今井 そうなんですよ（笑）。

――出演されたゲーム作品を教えてください。

今井 ゲームはですね…『ウェディングピーチ』と、この間、『バウンダリーゲート』という作品で女魔導士のリプスという役を演じました。

――じゃ、それがPC－FXでの初出演作ですね。

今井 そうなんですか。すみません、ゲーム機とか良くわからなくて…。

――これは、ファンはもうPC－FXを買うしかないですね。それでは、ちょっとお話を変えて、声優になって日が浅いですよね？

今井 そうですね、まだ1年半ぐらいです。それまでは舞台が中心でした。

――舞台から声優へとなられたわけですが声優を目指したきっかけは？

今井 きっかけですか…。小学校3年生の時に、近所に住んでいたはとこが、声優を目指していたんです。それにわたしも影響を受けて…。中学に入ったくらいから、真剣に勉強をしはじめたんです。

――声優としてのデビューは？

今井 大役をいただいたのは「セイバーマリオネットR」での美麗Jr.役です。引き続き「～J」でも小樽役をやらせてもらっています。それから…テレビに初めてださせていただいたのは「魔法騎士レイアース」のミラという女のコ役ですね。

――男のコ役が多いな、というイメージがあるんですけれど、どうですか？

今井 うーん、そうですね。多いと思います。最近では「下級生」の夏美リエを演ってから、そっち系（笑）の役をやれるようになりました（笑）。

――今日、お会いして「きまぐれオレンジロード」のラジオドラマで演じている檜山ひかるちゃんが、イメージ的に、そのままという感じがするんですけれど…。

今井 そうですか？ ひかるちゃんは、自分が中学生くらいの時のことを思い出しながら、演じているんですよ。わたしは、実は、ドラマで恭介役を演ている、堀川亮さんのファンで…（笑）。そのまま、センパーイって声をかけさせてもらってます（笑）。

――これからやってみたい役はありますか？

今井 そうですね。去年は、カワイイ女のコの役から男のコの役まで、いろいろな役をやらさせていただいたんです。やらない役がないくらいにいろんな役をだーっとやってきたんです。そうですね、自分にあまりない部分の、カワイイ女のコ系っていうか大人の女性を演れるようになりたいですね。

――声優の道へと進んでいこうとしている読者へアドバイスを。

今井 そうですね。わたしは劇団に入ってまだ間がないですし、そんなアドバイスなんてまだできないですけど、わたしは、役を与えられて、演技した時に演出家の方から出されたダメを、どれだけ素直に吸収して、理解してだすことができるかっていうのをいつも心掛けています。

――ありがとうございます。最後に読者にメッセージを一言。

今井 いつも応援いただいてありがとうございます。自分の持っているものすべてをマイクにぶつけているつもりなので、これからも応援よろしくお願いします。

YUKA IMAI

INFORMATION

☆今井由香さんが、小樽役で出演しているドラマCD「SMガールズ セイバーマリオネットJ」が発売中。vol.2は3月21日発売予定。キングレコードより定価2500円。

☆「セイバーマリオネットJ」のドラマは文化放送土曜24：30から「ポリケロのののわぁんちゃってSAY YOU」内で放送中!!

☆現在、KSSより発売中の「愛天使ウェディングピーチ ドリームコレクション」（定価3000円）のアルバムCDにおいて、今井由香さんが「一億一の奇跡」というエンジェル・サルビアのイメージソングを歌っている。

☆インタビューでもふれたが、今井さんが檜山ひかる役で出演している「ラジメーション きまぐれオレンジオードオリジン」のドラマCDは、ビクターエンタテインメントより価格3000円で発売中。

「ウェディングピーチ」の最新アルバム。価格3000円

「セイバーマリオネットJ」キングレコードより価格2500円

ドラゴンナイト4

ゲーム

発売元：NECアベニュー
予定価格：未定　発売予定：未定

竹井正樹さんデザインの、かわいいキャラクタたちが活躍するシミュレーションゲーム『ドラゴンナイト4』。今回、編集部ではこの『ドラゴンナイト4』に登場する、主役級のキャラクタを演じる5人の声優さんに対し、アフレコの感想を聞いてみた。声優さんたちのキャラクタに託す思いはどんなものなのだろうか。

カケル役・緒方恵美さん　こんなにセリフ量の多い仕事は初めてです！　でも面白かったです。カケルの持つ天真爛漫さを、どんなときでも出すということに留意しました。ゲーム内のエッチシーンはかなりライトなものばかりなので、ご家族そろって楽しんでいただけますよ。

エト役・置鮎龍太郎さん　エトは、ぱっと見、渋い人かなと思っていたら、子供のまま眠り続けていた人ということで少々、戸惑いました。

ナターシャ役・鈴木砂織さん　私なりに感じたナターシャを素直に演じました。カケルやエトに対する想い。そんな女の子が、皆さんに伝われば嬉しいです。

セイル役・中島千里さん　セイルは弱虫ですが、今回、思いっきり男の子っぽく演じてみました。出来上がりが楽しみ。

マルレーネ役・冬馬由美さん　久しぶりに耳の長い役を演じました（笑）。マルレーネが幸せになれるようプレイしてあげてください。

主人公のカケル役を演じる緒方恵美さん

ヒロインのナターシャ役、鈴木砂織さん

エトを演じる置鮎龍太郎さんだ

気の弱いセイルを演じるのは中島千里さん

冬馬由美さんはエルフ族のマルレーネ役

あすか120%BURNING Fest.MINIMUM

ドラマCD

発売元：データム・ポリスター
予定価格：2500円（税込）　発売予定：3月25日

去る1月29日、3月25日発売予定のドラマCD「あすか120%　BURNING　Fest．MINIMUM」のドラマ収録が行われた。PCエンジンでも発売された『あすか120%マキシマ　バーニングフェスト』初のドラマ化ということで、出演していた声優の皆さんは心なしか緊張している様子だった。レコーディングの感想として、本田飛鳥役の茶山莉子さんは「わがままだけれど、何事に対しても一生懸命な飛鳥を演じれるよう頑張りました。飛鳥は、本当はまじめなでかわいいコなので応援してください」と話していた。

このCDドラマに出演された声優さんたち。中央の一番手前（茶色のワンピース）が飛鳥を演じる茶山さんだ

デア ラングリッサーFX

ゲーム

発売元：NECホームエレクトロニクス
予定価格：7800円（税込）　発売予定：4月

4月の発売に備え、レコーディングのほうもいよいよ大詰めを向かえた『デア　ラングリッサーFX』。今回は、オープニングアニメ部分のレコーディングを行った。声を当てている声優さんたちに、レコーディングについての感想を聞いてみたぞ。

リアナ役・國府田マリ子さん　光の巫女リアナはピュアな感じのコです。双子の姉妹がいます。二人同時に呪文を唱えるところがあって、そこが難しかったかな。『デア　ラングリッサーFX』では、いろいろなパターンに分かれますけど、思いがけないパターンなんかもあって楽しめると思いますヨ。

前作から引き続いて登場する**魔導師ジェシカ役・藩恵子さん**　ジェシカは何千年も生き続けていますが、その中で、世代を経て若者達が人間世界を作っていくのを見守っています。すてきなシナリオなので期待していてください。

レオン役・置鮎龍太郎さん　アニメ部分を見ましたが、絵はきれいだし、いい仕上がりになると思います。先に発売されたCDドラマとは違ったストーリーで面白いです。ぜひ、ご堪能ください。

豪華声優陣を擁する『デア　ラングリッサーFX』。エルウィン役の草尾毅さんは、撮影日には参加していない

CVアフレコ

続　初恋物語

ゲーム

発売元：NECホームエレクトロニクス
予定価格：未定　発売予定：未定

エンディング曲の収録が進んでいる『続　初恋物語～修学旅行～』の最新情報をお届けする。今回収録した佐久間レイさんの歌う「年上だっていいじゃない」は甘えたような歌詞と歌声がゾクッとくる感じの曲。一方、小西寛子さんの「子猫ネコ猫マーチ」は、あの、猫ふんじゃったを彷彿とさせるフレーズから入るかわいい曲だ。

70年代後半のアイドルソング調の曲を佐久間さんはノリノリで歌っていた

ポップなマーチ調の曲も、カワイク歌っていた小西さん。この曲は必聴かもね!?

CVアフレコ

電脳戦隊ヴギィ'ズ☆エンジェル

ラジオドラマ

放送日：毎週日曜　放送局：ラジオ日本（RF）
放送時間：19：30～20：00

「電脳戦隊ヴギィ'ズ・エンジェル」のドラマCD　Vol.2と5月21日に同時発売されるシングルCD、三石琴乃さんの歌う「NAME」の収録が行われた。この曲は、アーティストのレベッカと三石さんのイメージを重ね合わせて作曲された。

レコーディング中の三石さん。今までにない大人っぽい三石さんの歌が聴けるぞ

声優ミニ情報局

CVインフォ

このコーナーでは、声優関連のミニ情報を掲載していくぞ。
●氷上恭子さん初のイメージビデオが発売になる。タイトルは「氷上恭子　IN　DALLAS」。
●フォトCDグラビアの「声優シリーズ」第6弾は、鈴木真仁さんと並木のりこさん主演の「まさみとのりこのなかよしシアター“世界名作劇場編”」だ。

「まさみとのりこのなかよしシアター“世界名作劇場編”」より

お便り募集

今月も耳寄りな声優情報満載の声優ストリート。どうだった？　このページでは、読者の意見をドンドン取り入れていきたいと考えている。各コーナーへの意見、フレッシュボイスに登場してほしい声優のリクエスト下敷きやポスターなどに登場してほしい声優、また、こんなコーナーを始めて欲しいなど何でもOKだ。それでは今月も詳しい募集内容を紹介していこう。
●声優ホットライン
このコーナーは読者のハガキが命だ！　113ページの募集要項を読んでハガキを送ってね。

プレゼントコーナー

今月も、ウハウハの声優プレゼント大放出だ！　欲しい物があったらどしどし応募してくれ。
●今井由香さんのサイン色紙を3名の方にプレゼント。今井さんのサインが入ったポラロイド写真は1名にさしあげよう。
●『ぷよぷよ2』の声優の方々のサイン色紙を1名に。
●『DE・JA』に登場する声優さんそれぞれのサインが入った原画集を1名にプレゼント。これは貴重品。
●高橋美紀さんのサイン色紙を3名の方に。また、高橋さん自作の、サイン入りメッセージテープを10名に。

欲しい人はハガキに住所、氏名、年齢、欲しい商品名、各コーナーへの意見を書いて、下記のあて先まで送ってくれ。締め切りは3月27日必着。

あて先
〒105 東京都港区東新橋1－1－16
TIM　PCエンジンファン
「声優ストリート　プレゼント」係

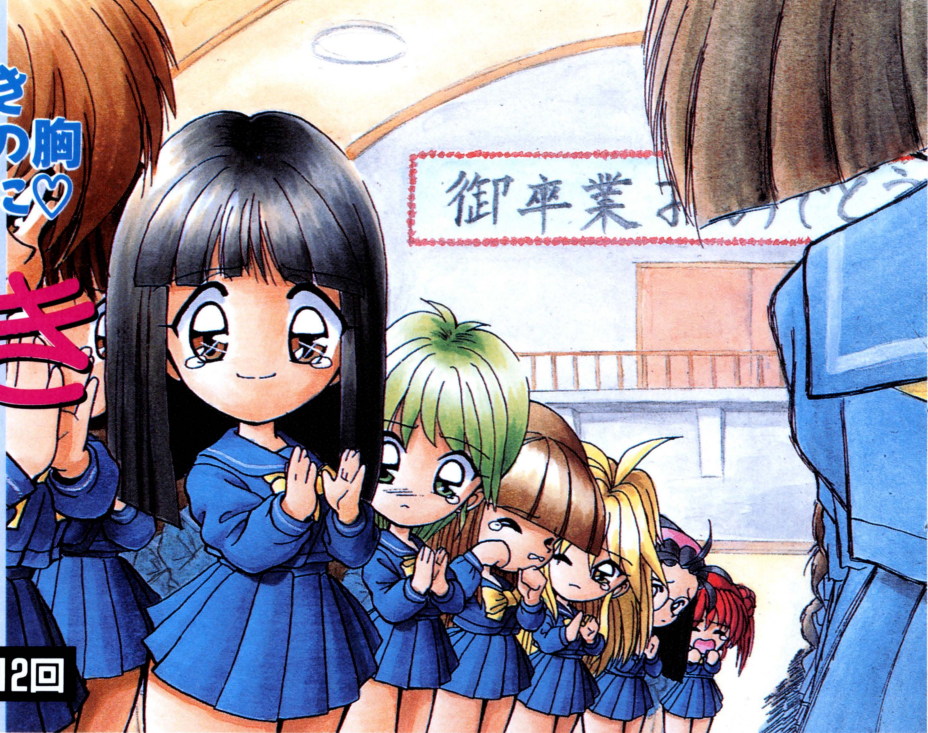
今井由香さんのポラロイド写真を1名に。サイン色紙は3名に

『ぷよぷよ2』の声優の方々のサイン色紙を1名に

コナミ
OFFICIAL

このときめきがあなたの胸に届くように♡

ときめき放課後クラブ

第12回

春…出会いと別れの季節 新しい夢にむかってときめいていこう!

みんな、ハートときめいてる! 放課後クラブナビゲーターの丹下桜です。この「ときめき放課後クラブ」がはじまって、今月で12回目を迎えました。コーナーとしては、5月号が1周年記念になるんですけれど…1年たったんですねー(笑)。これも、みんなの応援のおかげです。ラジオの「もっと! ときめきメモリアル」と同じようにこの「ときめき放課後クラブ」の各コーナーに送っていただいているおハガキも毎月、PCエンジンファン編集部で全部わたしが読ませていただいてます。スペースの都合で全部のおハガキを紹介できなくてゴメンネ。でも、みんなの思いは全部、わたしに届いているからね。

そういえばちょうど1年前にこの「ときめきメモリアル」でラジオのパーソナリティや、雑誌連載をすることになったんですよね。最初は、もう無我夢中でとにかく、がんばるしかなかったんです。不安もいっぱいあったし。でもみんなの応援が、わたしの中の不安を吹き飛ばしてくれました。みんなのおハガキへのわたしなりのコメントに対して、それを聞いてくれた人が返してくれる。そんな“会話のキャッチボール”がすごく嬉しいんです。これからも桜を見守っていてね。

ナビゲーター
丹下 桜

◎スタッフの方々からいただいた寄せ書き色紙でーす。うれしいなー(笑)

もっと! ときめきメモリアルネット局:●文化放送(QR)1134KHZ 毎週土曜日24:00〜24:30 ●東海ラジオ(SF)1332KHZ 毎週木曜日22:30〜23:00 ●ラジオ大阪(OBC)1314KHZ 毎週日曜日21:30〜22:00 ●山形放送(YBC)918KHZ 毎週金曜日21:00〜21:30 ●北陸放送(MRO)1107KHZ 毎週月曜日22:30〜23:00 ●静岡放送(SBS)1404KHZ 毎週金曜日21:00〜21:30 ●山陰放送(BSS)900KHZ 毎週火曜日20:00〜20:30 ●南海放送(RNB)1116KHZ 毎週土曜日18:00〜18:30 ●高知放送(RKC)900KHZ 毎週火曜日23:00〜23:30

桜とおしゃべりタ・イ・ム♡

ちょうど、この4月号を、みんなが読むころは、卒業式シーズンですね。今月のタイトルイラストのテーマは「卒業式」です。今月も「ときメモ僕のこだわり」宛てに届いたみんなのおハガキを紹介していきましょう。

僕が「ときメモ」をプレイしている時にこだわっている（…というより条件反射？）のは、下校イベントの時に、目当ての女のコの一緒に帰ろうという誘いを断った時に、画面に向かって「ごめんなさい」と言うことにしています。みんなニコニコして誘ってくるので、ガッカリした顔を見るのが辛い。特に如月さんを断ってしまうと、彼女はとても悲しそうにしているし…。やっぱりゲームに限らず、女のコは大事にしなきゃ。

（神奈川県／マーチンD45クン）

ホント「ときメモ」ファンの男のコって女のコを大事にする人が多いんですよ。もー、お姉さんうれしくなっちゃう（笑）。いいですね。こういう風に感情移入して遊んでくれる人って。思い入れもきっと強くなるよね。ごめんなさいする分、お目当ての女のコが出てきたときには、一緒に帰ってあげてくださいね。

僕のこだわりは、プレイしながらというのとはちょっと違うんだけれど、とにかく「ときめきメモリアル」のファンを増やしていくというものです。具体的には、まずPCエンジン版かプレイステーション版をプレイさせて、「ときメモ」ワールドにどっぷりとはまらせて、そして、だめ押しにドラマCDを聴かせて、完璧に抜けられなくするというものです。現に僕は、この作戦を敢行して、何人かの友だちを、「ときメモ」ワールドから抜け出れなくしてやりました。もちろんラジオも聴かせます。

（和歌山県／勇者ニケクン）

ファンを増やしてくれるんですね。うれしいなー。こういう輪の広がりって本当にうれしいですよね。それに、趣味が同じだと仲良くなりやすいですし。お友だちになる時も、最初は共通の話題からだんだんと仲良くなっていくもんね。これからも、「ときメモ」ファンを増やしていってね。

ますます盛り上がるときメモファミリー。いろいろなところで、14人（笑）の女のコに会えるのは嬉しい!! けど、PCエンジンファンの読者及び、ファミリーの方々。なんとか、PC－FX化の話をスクラムしましょう!! ところで、ときメモソングの中で、お気に入りの曲はみなさんなんですか？ 僕のお気に入りは「フィルネルの宇宙服」と「だからっ」です。桜さんの好きな曲も教えてください。

（石川県／大輔クン）

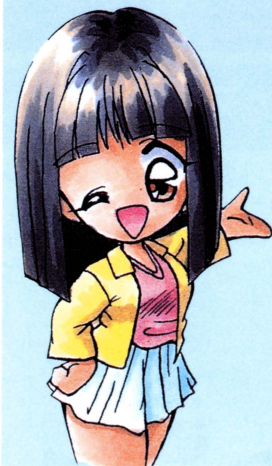
そうですねー。わたしは、金月真美さんの歌う、ラジオのオープニングになっている「もっと、もっと!! ときめき」。あれは、インパクトもありますけれど、あの曲とともに過ごして来たというのもあって…。ときメモソングはみんな良い曲ばかりなんでけど、わたしにとって思い出深い曲は「もっと、もっと!! ときめき」です。みんなも是非ときメモソングを聞いて、ときめいてくださいね。

そうそう、次号では「放課後クラブ」タイトルイラスト人気投票をおこないます。今までのタイトルイラストで好きなイラストを何月号のタイトルイラストと言うふうに書いて送ってね。

次号では、1周年記念の特別企画が予定されているので、今から楽しみです。

それでは、あなたのハートにときめきラブ♡

◎毎月キチンとみんなのおハガキを全部読んでますよ。次回も待ってます

桜のミニミニインフォメーション♡

先月号から始まったこのコーナー。桜ちゃんの最新情報を、たっぷりと掲載していきます。それでは、今月もはじめるぞ!!

☆先月号でも告知したとおり、桜ちゃんがミル役を演じるあかほりさとるさん原作の「MEZE爆裂時空」のドラマCD第1弾が、3月21日にビクターエンタテインメントから発売される。あかほり作品らしく爆笑必死の作品だからみんな要チェックだ!!

☆本誌3月号で告知した「お嬢様捜査網」のお披露目イベントに桜ちゃんが出演するぞ。そのイベントでは、乙女座探偵倶楽部の面々が全員集合。なんと、ステージ上で歌の披露があるのだ。しかも、アップテンポなリズムの曲で、ステージ上でのダンスもアリ。桜ちゃんの新しい一面を見るチャンスだぞ。

お便り募集

このコーナーはみなさんのおハガキで構成されています。

- ●ときメモ放課後委員会
- ●ときメモ僕のこだわり
- ●なんでも質問箱

宛のおハガキ待ってます。
ときめきメモリアルへの熱い思いだけじゃなく、桜ちゃんへのおハガキをも大募集していますよ。
それでは、今月のプレゼント。
桜ちゃんのサイン入り色紙を2名にプレゼント。応募券を貼って応募してね。締め切りは3月29日必着。

お便りのあて先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM PCエンジンファン
ときめき放課後クラブOO係

ときめきプレゼント
応募券
④

今月は「プライベートROOM」が1ページ！

アニメフリーク情報局

第5回

協力：NECホームエレクトロニクス

『アニメフリークFX Vol.3』の詳しい企画を大公開！

全国のアニメファンが、今か今かと待ち望んでいた『アニメフリークFX　Vol.3』の発売日がついに決定／　4月5日発売で予定価格は6800円(税別)。今月も『〜Vol.3』の情報からスタート。

TVシリーズの名場面集となる「天地無用！」

『〜Vol.3』の特集は先月お知らせしたとおり「天地無用／」。魎皇鬼とTVシリーズのオリジナルキャラ、眷皇鬼がナビゲータをつとめてくれるそうだ。コーナータイトルは「天地無用問答無用」。構成はTVシリーズの総集編になる予定とのこと。目玉は「天地、魎呼、阿重霞のラブロマンス」。魎呼と阿重霞の熾烈な女の戦いがFXでよみがえる／　もちろん、ファンの気になる「声優さんが選ぶベストシーン&ギャグシーン」もあるぞ。そしてお約束の、「セクシーシーン」。入浴シーンの多い作品だけに、かなり期待できそうだ。

OVA版とは微妙に設定の違うTV版の『天地無用！』。26話放送された

ミニゲームは「潤子ちゃんのハートを探せ」

一部の熱狂的なファンに大好評の実写ゲーム。今回、詳しい内容が発表されたのでお伝えする。タイトルは、「潤子ちゃんのハートを探せ」。いったいどういうゲームかというと、8つの箱に1つだけ隠されているハートを探し出すゲーム。潤子ちゃんとプレイヤーが交互に箱を開けていき、先に見つけたほうが勝ちとなるみたいだぞ。

前世はペンギンだったと自称する、岩男潤子さんと楽しく遊ぼう／

「プライベート・アイ・ドル」感動の最終回

3話連続OVA、「プライベート・アイ・ドル」。今回入手した写真は、メイがコンサートで熱唱しているシーンなど。スキャンダル事件やナビの行方など、気になるところがきっと明かされるはずだ。

パソコンおたくの田宮くんも大活躍

アイドルキングのワナにかかってしまったナビ

華々しい衣装に身をつつむメイ・スター。彼女は人気爆発のアイドルだ

カラオケフリークに「残酷な天使のテーゼ」

前回お伝えしたが、カラオケフリークには、ガイナックスの超人気TVアニメ、『新世紀エヴァンゲリオン』のOPテーマ、「残酷な天使のテーゼ」が入るぞ。今回は、OPに使われている写真を大公開。

シンジの瞳に映るのものはいったい…

満月をバックに、幻想的なレイのーカット

大野まりなのプライベートROOM

今月は読者の皆さんからのたくさんの応援のおかげで、「大野まりなのプライベートROOM」を1ページに拡大してお送りいたします。今月も、まりなちゃんのプライベートな一面に迫るぞ！

『～Vol.3』のフォト&トーク、撮影無事終了

『～Vol.3』の1コーナー、大野まりなのPHOTO&TALK。収録と撮影の様子をまりなちゃんに聞いてみた。「ナレーションはDJ風なんですけど、ロルフィーの声もいっぱい録りました。ロルフィーの声で、大野まりなちゃんの日記大公開！って言うのが一番恥ずかしかったな。自分の声も録ったんですけど、そのとき先生に『おまえの声はそんなにかわいくないだろ！』なんて言われちゃって。写真ではロルフィーのかっこもしましたし、大人っぽい私や子供っぽい私など盛りだくさんな内容です」

◐ロルフィーの衣装を着たのはひさびさとか

大野まりなのロルフィー日記♡

皆さん、こんにちは！　元気娘の大野まりなでーす！　前回のまりなの日記どうでしたか？　「えっ？　おもしろかった！　みんなありがとう！」ハハハ…。今回は、この1ヵ月まりなのうれしかったことを日記にしちゃいます。まず1つは、まりなの大切にしているセキセイインコのポコちゃんが、夜中いきなり「クックックッ」と苦しみはじめ、泣きながら病院へ。そしたらポコちゃん、なんと『気管支炎』で入院しちゃって…。ポコが入院している間、毎日眠れなくって、お仕事もうまくいかない。本当につらかった…。でも4日後、先生に「こんなに早く元気になるのは本当にめずらしいのよ」って、元気に退院しました。退院した日、ポコが私の顔を見た瞬間、大きな瞳をうるうるさせて「ピー」って鳴いたのを今でも忘れられません。ポコが元気になったこと、本当にうれしかったんだ。みんなも何か動物飼ってますか？　もし飼っていたら、その動物のかわいかったことなどまりなに教えてください。そしてもう1つうれしかったことは、2月5日に『声優グランプリCD　Vol.1』というCDが発売されたこと。その中でまりなの夢だった歌を1曲歌わせていただきました。そのお話をいただいた時、何回もホッペつねって…。レコーディングの時に風邪ひいちゃって、スタッフのみなさんにご迷惑をかけながら何とか完成しました。とってもいい曲です。夢にむかって頑張っている人にはぜひ聴いてほしい。それに落ち込んだ時にも聴いてほしいですね。まりなからの応援歌です。そうだ、曲のタイトル言わなきゃ…。『Hang　in　there！』です。みんな、よろしくね！　曲の感想ぜひ聞かせてください。待ってまーす！　まりなの日記でした。次回もお楽しみに！

大野まりなさんの歌が入ったCD発売中

オプトコミュニケーションズ発刊の、声優情報誌「声優グランプリ」。そのタイアップCD『声優グランプリCD　vol.1』に、大野まりなさんの歌う「Hang　in　there！」という曲が入っている。前半は大人っぽく落ちついた感じ、さびの部分は元気よく歌っているとのこと。聞くときはそのへんに注目だ。

声優グランプリCD vol.1

●発売元
エアーズ
●価格
3200円
（税込）

アニメイラストグランプリ

回を重ねるごとに、力作が集まってきている「アニメイラストグランプリ」。毎月、まりなちゃんのお気に入りイラストには、メッセージ付きのサイン色紙をプレゼントしています。PC-FXに登場するキャラクタや、ゲーム化してほしいアニメのイラストなどアニメに関するイラストも大募集しています。まりなちゃんへのメッセージもそえてくれるとうれしいな。お便り待ってまーす。

▲神奈川県／修羅の海ＤＸクン
ＮＥＣのイベントに飾りたい１枚

◀神奈川県／栗林浩一クン
みんなもラジオ聴いてね♡

▶大阪府／ひろクン　大人っぽいロルフィーかな？

◐なぜか１人だけＮＥＣに関係ないキャラがいたのがよかったとのこと。色紙にはまりなちゃん直筆、原始人のイラスト入りだ

インフォメーション

今月はロルフィーの非売品卓上カレンダーを、5名の方にプレゼントします。官製ハガキに住所、氏名、年齢、コーナーに対する感想、要望などを明記の上、右記の宛て先まで送ってください。イラストの宛て先も同様ですので、どしどしご応募ください。プレゼントの締め切りは、3月30日の消印有効です。

〒105　東京都港区東新橋1-1-16
ＴＩＭ　PCエンジンファン
アニメフリーク情報局○○係まで

◐今回も店では売ってない、貴重品だぞ

月刊アンジェリークFAN

全国の乙女のハートを守護聖サマに届ける

ラブラブフラッシュ大作戦

各地から、『アンジェリークSpecial 2』への期待の手紙が続々到着。みんなの願いを実現へと導きたいっ！

（神奈川県／恭弘）　とってもかわいいアンジェとオスカー様。ズバリ2人の親密度は200♡

大胆予想！＝『2』はこうなるといいな＝

女王候補のみなさん、お元気でしたか？　前回の光栄・高津さんの『2』のアイデア募集発言が効いたのか、現在「大胆予想！」のコーナーにハガキが殺到しております。全体の傾向として、2つの派閥に分かれているので、今回はそのへんを追及しちゃおう。

現在のシステムのバージョンアップ派

まず、ゲームシステムはそのままで新要素を追加してほしいっ、という人たちのお話。

●私の意見としては、もっとデートの場所を増やしてほしいことと、告白されるとき、ほかの守護聖サマがちょっと待ったコールをすること。いかがでしょうか？それにふってもふられても、もう一度アタックできるとか。ダメですか？（島根県／みどり）

ダメじゃないよぉ／　これ、編集部の女性陣全員うなずいてた。ちょっと待ったコール、いいよね。「ごめんなさい」もアリ？

●修羅場。これしかない。朝、守護聖サマが訪ねてくると、もう一人来るの。それで、「どっちを選ぼうかな？」なんか選択が…。または、同じ状況でロザリアが遊びにきて、「○○様、ひどいわ！」とかなっちゃうの。（宮城県／ねこ）

ドロドロの三角関係…。すごいかもね。あとは守護聖サマを増やしてって意見が多いみたい。

カティス様を出して！という意見も多数あるね

完全に別のシステムを希望派

こちらは、別モノのゲームにしてほしいっていう人たちの意見をまとめたもの。

●ズバリ、256代目の女王の、女王候補時代のストーリー…ってのはどうでしょう？　そうすれば若い頃のジュリアス、クラヴィス、ルヴァがいて、なおかつカティスも健在だから、とっても幸せのハズ（笑）。（広島県／広島人）

これはいいかも。でも、マルセルファンは納得いかない？

●RPGがいいっ。主人公アンジェリークが、守護聖とともに邪悪な敵に立ち向かうの。もちろん敵も美形ばっかり。途中で分岐して、味方、敵、どちらとも恋愛OKってやつ。（神奈川県／千恵）

RPG、またはシミュレーションRPGに、という意見が多いね。また、『戦国アンジェリーク』なんていうのもあったよ。（笑）

守護聖サマと冒険するのもいいかも

あなたはどちら派？　ハガキ募集

なんだか怪しげなのから、うなずいちゃうのまで。いろんな意見があるもんだね。さて、まだまだ紹介できないハガキがたくさんあるけど、みんなはどっち派かな？これおもしろいから、今回のハガキへの賛成意見、反対意見、または全然別の意見を大募集することにしよう／　なにか思いついたら「大胆予想／」のコーナーあてに、どちら派か書いて送ってちょ。みんなの熱い思いは、光栄のみなさんにちゃんと届いているから、心配しないでね。

（岐阜県／手貫小路）　チュピが飛び立っていったところかな？

（宮城県／月見里みゆき）　賢者ルヴァかぁ。回復魔法とか使いそうね

女王様の部屋～迷える天使たち～

Q　公園でデート中、その守護聖と同じく約束をしていたロザリアとバッタリ、という展開は、どういう条件を満たせばいいの？（兵庫県／赤目猫）

A　まず、ロザリアが公園に行ったらすぐ追いかけ、そこに守護聖がいたらデートの約束をする。日曜日に2人で公園へ行き、ロザリアに会えば成功。これは、ロザリアの♡マークを奇数にしておくのがコツよ。

確率はすごく低いよ。念のため

♡が奇数だとロザリアも約束する

俺の想いを届けろ！ ＝オスカー編＝

今回は、炎の守護聖オスカー様の登場。みんな熱いよぉ…。

●あの、とっても濃いセリフに弱いです。（宮崎県／アビちゃん）

本当に、オスカー様のセリフってスゴイよねぇ。思わず顔がにやけちゃうもん。

●オスカー様に偉そうに「お嬢ちゃん」と言われるたび、「フッ、私は17歳のフリをしているが実は27歳なんだぞ」と毒づく私である。でも大好きよ♡　オスカー様。くすくす。（愛知県／藤丸京子）

キレイなイラストがついてたんだけど、文章だけのせちゃいました。ごめんなさいね。ウワサでは、オスカー様ってば20代女性の絶大なる支持を受けてるらしいね。同意見多数か？

●ハーレクインロマンスの登場人物のようで、話しかけられるとドキドキしちゃう。「お嬢ちゃん」なんて呼ばれること、ぜったいないもんね。もちろん主人にはナイショです。（東京都／カレー星人）

おぉっと、いきなり人妻からだ。マダムキラー本領発揮か？

●オスカー様の赤い髪は、燃えるようにアツイ彼のハートを象徴しているね♡　そういえばあんまり関係ないけど、赤毛のカンもハートの熱いヤツだった。（大阪府／香鳥雪子）

あぁ、わけがわからない。わからないけど、オスカー様が好きなのね。

●女王候補のみなさん、こんにちは！　オスカー様、オスカー様、オスカー様大好き♡　実は私、2月に結婚するんですが、フィアンセよりオスカー様が好き。相手をまちがえちゃったかな。（愛媛県／旧姓中田さん）

オイオイ、聞かれたらヤバイよ。…ってことで、また次号♡

（宮城県／山田猫吉）　こんな悪役なら、だまされてもいいって感じ？

（埼玉県／桐嶋歩）「激ＬＯＶＥ」…スゴイ表現ね

（秋田県／ぽんぽこ）　声のイメージは、どのキャラも賛否両論。みんなはどうだった？

（埼玉県／すばるれいか）　私服の守護聖サマもどんどん描いて♡

（石川県／らんちょん）　あのセリフは光栄に勧める男性陣考案らしい

アンジェ・グッズ　新作ＣＤがでるよ

『アンジェリーク』の最新版ＣＤの情報を入手！　タイトルは、「アンジェリーク外伝～無限音階～Vol.１」。守護聖サマたちが、ゲームの世界を離れて、異世界で活躍する物語なの。完全オリジナルストーリーで、全4巻完結。原案・シナリオは図子慧さん、ジャケットイラストは由羅カイリさんが担当するよ。このジャケットが、4枚そろうと1枚の絵になるという仕掛けもアリ。3月25日、ポリグラムから3000円で発売予定。

●アフレコは完了。また、守護聖が歌うヴォーカル集も出るよ

投稿のお約束

あー、今回は地の守護聖である私ルヴァが、募集について話しますよ。えー、まずですね、ハガキにはしっかりとあて先を書いてください。そして、どのコーナーに投稿するのかを書きます。**「俺の想いを届けろ！」**、**「大胆予想！」**、**「女王様の部屋」**、**「イラスト＆4コマまんが」**などですね。えー、そして、あなたのお名前、住所、ペンネームを使う場合はそれも明記してください。これらがないとですねー、掲載できない場合があるんですよ。どうしてですかね。まぁ決まりですから。あ、締め切りですが、「俺の想いを届けろ！」の、私ルヴァ宛が3月8日、ゼフェル宛が4月8日です。それ以外は特にないですよー。

あて先
〒980 仙台市青葉区二日町６－７
シャンボール青葉2F
ＴＩＭ　ＰＣエンジンファン
「ラブラブフラッシュ大♥作♥戦」係

次の守護聖サマは、ルヴァ様です♥

次号の「俺の想いを届けろ！」は、地の守護聖ルヴァ様への想いを大募集！　次々号はゼフェル様が登場するよ。

今回の移植の泉では、人気の女性キャラが登場の2作品を紹介する。まずは、OVA『ダーティペアFLASH3』、そしてぱずるだまシリーズの新作『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』だ！

アニメ ダーティーペア FLASH3

●制作：バップ　●発売予定日：Vol.1～2発売中 Vol.3は3月1日、Vol.4は4月1日発売予定

銀河一美しく危険な2人の物語

ラブリーエンゼル、人は2人を「ダーティペア」と呼ぶ。

これはケイとユリの美人でちょっと強引なコンビが、事件解決のためなら多大な犠牲をかえりみず、ひたすらつっぱしる物語。

2人の声を担当するのは、松本梨香さんと國府田マリ子さん、しかもキャラクタデザインは木村貴宏氏と本誌読者はお馴染みの面々。

特訓をまえに不敵な笑いのケイと、対照的になにも考えていないユリ

ラブリーエンゼルの1人。ケイに比べて女っぽいわりには、やるときゃやるのがユリ。

ファンのあいだで一説には、クラッシャージョー（高千穂遥氏作の小説の主人公）の母親との説もあるが真相はいかに。

ユリ（声：國府田マリ子）

ケイ（声：松本梨香）

ユリと同じくラブリーエンゼルの1人。「ダーティペア」と呼ばれることを心よく思っていないが、その男まさりな性格と鍛えられた肉体とが暴走してしまうとき、またもやダーティペアの名をひろめてしまうのだ。

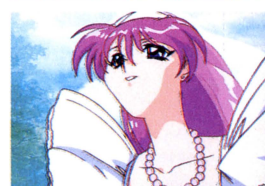
2人のアダルトな女の魅力が満載

今回のシリーズでは、ケイが赤ちゃんを預かったり、ユリに結婚話がでるなど、2人の女の部分がクローズアップされている。

コスチュームも多彩で、特にユリは掲載した写真以外にもパワードスーツ姿で登場したりするので特にユリファンは要チェックだ！

もちろんケイファンにもサービスシーンがある、特にケイのシャワーを浴びる恍惚とした表情は、ユリも顔負けの色っぽさがある。ケイって意外と女らしいんだなと思わせる一面である。これからの2人の活躍に期待していこう。

好きな男を射止めるためなのか？　チャイナドレスや花嫁衣装のユリ。これじゃビューティペアじゃないですか

たとえ男まさりのケイでも、シャワールームでは女にかえるのだ

敵に会うため、指定の服を着る、ケイとユリ

もし実現したら…

移植の可能性 20%

OVA、ドラマCDなど各種メディアに進出している『ダーティーペアFLASH3』。今後ゲーム化の予定はあるのか。そこのところを聞いてみた。「残念ながら今のところゲーム化の予定はございませんが、実現すればどんなハチャメチャな展開になるのか!?　OVAは4月で終わりますが、ドラマCDもよろしく」とのこと。

現在PC-FXでは、アニメ戦略を実行中なので、息の長い人気シリーズだけに十分可能性はあるのではないだろうか。

業務用 ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

●メーカー名：コナミ　●稼働中
●ジャンル：パズル

あのぱずるだまにときメモ登場！

数年前、業務用に落ち物パズル『対戦ぱずるだま』が登場以来、何本かマイナーチェンジ版が、コンシューマゲーム機用に発売された。そして今『ぱずるだま』が、超人気ソフト『ときめきメモリアル』の看板をひっさげて、業務用に帰ってきた。ルールは単純明快、同じ色の玉をつなげて消すだけ。単純なほど対戦は燃えるのだ。

真のイケイケギャル決定戦！　2人の対決はにぎやかだぞ

多彩な選択システム

ゲームを始める前に、いろいろな設定を決めなくてはならない。まず初めに、1人でやるか2人で対戦するかを選択する。次に1人用なら難易度を設定するのだが、練習モードだと3ステージで終了してしまう。対戦を選んだときはルールとハンディキャップを設定することができるぞ。

クレジットを追加すれば、対戦本数が増加するぞ

練習、告白、根性と、自分に合ったレベルで挑戦しよう

ハンデ設定により、実力差のあるカップルも仲良く対戦

そして、ときメモワールドへ

設定を決めたら、使用するキャラクタを選択する。お気に入りのキャラクタにするか、こうげきだまのパターンで選ぶか、思案のしどころだ。やはり1番人気は虹野沙希ちゃんで決定かな？　キャラクタにはそれぞれ違ったストーリーがあるので、全キャラクリアを目指そう。

対戦相手は、キャラクタに合った場所にいる

対戦前には、日常的な会話が入るぞ

表情豊かなキャラの動きに注目

『ぱずるだま』の魅力の1つに、キャラクタが見せてくれる様々なアクションが挙げられる。連鎖をしたときや、こうげきだまをくらったときなど、そのキャラクタにあったセリフとアクションが画面上に展開するのだ。自分のフィールドに、たまが積み上がってしまいそうなときの困った表情が、もうたまらん！　といった感じだ。

勝利の喜びを、全身を使って表す早乙女優美。むかつくぞ優美！

ああっ連鎖の快感

対戦で勝つには連鎖を作り、こうげきだまを送り込まなくてはならない。このゲームの特徴であるこだまをうまく利用できれば、おもしろいくらいに連鎖が成立するぞ。しかし、やみくもに連鎖を狙っているだけでは勝つとはできない。相手のこうげきだまのパターンを読み、タイミングを図って攻撃すれば勝利は目の前だ。

詩織ちゃん、お得意のポーズで7連鎖達成！

実験マニアの紐緒結奈は、連鎖するとロボットが登場

優美の9連鎖攻撃にたいして不安な片桐

攻撃パターンは十人十色

さきほども述べたが、キャラクタにはそれぞれ固有の攻撃パターンを持っている。そのパターンを見抜き、対処できれば1コインクリアは夢ではない。ちなみに、このゲームのヒロイン、藤崎詩織ちゃんの攻撃パターンはかなり弱めなので、ファンは実力で勝たしてあげないとね♡

初めてプレイする人は、優美ちゃんといっしょにお勉強しましょ♡

現状は未定

『ときめきメモリアル』といえば、PCエンジンゆかりのゲーム。発売元のコナミに、移植の可能性を聞いてみた。「『ときめきメモリアル』は、PCエンジンでの発売が一番最初ですし、より多くの方に親しんでいただきたいと思いますが、移植の可能性は、どのハードに関しても現在のところ未定です」とのこと。

『ときメモ』の人気を考えると、家庭用への移植は確定的だが…。

移植の可能性 40%

今日のわたし、すっごくおしゃれしてるんだ。『ときめきカードパラダイス』の女の子たちに負けないくらい魅力的でしょ？　ねえ、博士。

技のランクと表記の説明

技のランクは、ウルテクのビックリ度をもとに決定しています。ランクによって1～5の点数をつけ、1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しています。表記は、PC－FXがFX専用ソフトを、PC－EはPCエンジンのソフトを表しています。

PC-E 資金を増殖 5

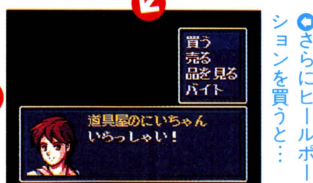
聖夜物語　神奈川県 ソード・マスター

まず、ヒールポーションを99個持っている状態にする。そしてユピトの村の道具屋に行き、さらにヒールポーションを買おう。すると「もう持てないよ」と言われて、それ以上品物が増えなくなる。このあと、ヒールポーションを買おうとするたびに、なぜか所持金が12ルクソルずつ増えていくのだ。この技は何度でも使えるぞ。

ヒールポーションを99個入手すること

その状態で、ユピトの村まで行こう

さらにヒールポーションを買うと…

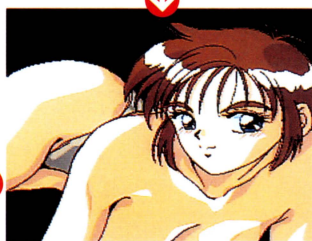
12ルクソルずつお金が増える。わーい

PC-FX グラフィックモード 5

ときめきカードパラダイス　岡山県 ときめきっ子

ゲームを起動させて、SONNETのロゴが表示されたら、そのあいだにⅠ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ、Ⅵの順に押そう。成功すると画面が切り替わって、ゲーム中のグラフィックを自由に見られるようになる。Ⅰを押すと次のページに切り替わり、Ⅱで前に戻ることができる。方向キーでグラフィックをスクロールさせることもできるので、女の子の姿をじっくりと見られる。

この画面のうちに、下のコマンドを

SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT

Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ、Ⅵの順に押す

方向キーで画面をスクロールできる

ひゃー。婦女子のあられもない姿を拝めるとは。心からうれしいぞ！

PC-E スピード移動 2

聖夜物語　千葉県 神坂斬鉄剣

マップ画面を超スピードで移動できるようになるウルテクだ。やり方は、まずゲームを進めてマップ画面にする。そして主人公の移動先を決定したら、ランを押し続けよう。するとそのあいだ、主人公の移動スピードが速くなるのだ。これで遠い場所への移動もスムーズになるぞ。ただし、ボタンを放すともとのスピードに戻る。

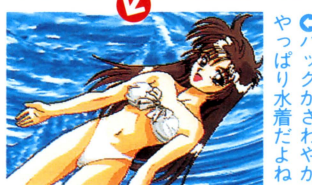
移動先を決めたら、ランを押し続けるのだ

遠い場所でも、すぐにたどり着くことができる

PC-FX グラフィックモードその2 3

ときめきカードパラダイス　鹿児島県 太田哲夫

Ⅰ、上、セレクトを押しながらゲームを起動させる。すると画面が切り替わり、ゲームに登場する女の子のグラフィックを見ることができる。上で紹介したグラフィックモードと違って、この技では背景が入った状態のものを見ることができるぞ。また、Ⅰを押すと次のページになり、Ⅱを押すと前に戻るという基本操作は同じだが、画面のスクロールはできない。

Ⅰ、上、セレクトを押しながらゲームを起動させる

バックがさわやか。やっぱり水着だよね

イラスト／たちばな真未

PC-FX アニメーションオンリー！

ときめきカードパラダイス　青森県 ウハウハ太郎

女の子のなめらかなアニメーションだけを、見ることができるようになるウルテクだ。Ⅲ、Ⅴ、Ⅵを押しながらゲームを起動させよう。すると画面が切り替わって、ゲームに登場するすべてのアニメーションを見ることができるのだ。ランを押すたびに、次のアニメーションに切り替わるぞ。

Ⅲ、Ⅴ、Ⅵを押しながらゲームを起動させる

恥ずかしそうな表情をした女の子が、ゆっくり服を脱いでいく…。こーんなのが見られるんだぞ！

PC-FX いきなりエンディング 1

ときめきカードパラダイス　奈良県 伊藤司

ゲームをクリアできなかった人でも、エンディングを見ることができるぞ。Ⅰ、Ⅱ、Ⅳを押しながらゲームを起動させよう。すると画面が切り替わって、いきなりエンディングが始まるのだ。ゲームに登場する女の子たちの、ちょっとHな姿が見られるぞ。

Ⅰ、Ⅱ、Ⅳを押しながらゲームを起動させる

ちょっとズルいが、エンディングになるのだ

PC-FX ゲームを選べる 4

ときめきカードパラダイス　大阪府 それ何やねん

デート中のカードゲームを選ぶことができるようになるぞ。やり方は、まずⅠ、Ⅲ、Ⅴを押しながらゲームを起動させる。次にDATE MODEを選んでゲームを始めて、だれでもいいから相手を選ぶ。すると、ゲーム中のカードゲームを、ポーカー、スピード、ブラックジャック、ババヌキの4種類のうちから選ぶことができる。自分の得意なゲームを選んで、デートを成功させよう。

Ⅰ、Ⅲ、Ⅴを押しながらゲームを起動させる

DATE MODEを選んで決定しよう

好きなゲームを選ぶことができるのだ

得意なゲームを選べば、楽勝…かな？

PC-FX エンディングが変わる 1

鬼神童子ZENKI FX　北海道 オニオンスープ

タイトル画面でOPTIONを選び、ゲームのレベルをHARDにしよう。そしてこの状態のままゲームをクリアすると、ふだんとは違うエンディングを見ることができるのだ。ちなみにこのエンディング画面は、テレビアニメのエンディングと同じものだ。

エンディングが凝っていると、苦労も報われる感じがして、いいよね

PC-E 出張サービス？ 1

同級生　東京都 カレー星人

主人公が学校の中にいるときに夜の6時を過ぎてしまうと、朝の8時30分まで校舎の外に出ることができない。その状態になってしまったら、屋上まで行ってみよう。するとなぜか四次元の家の時間じじいが現れて、1000円で時間を好きなだけ進めてくれるのだ。

学校に閉じ込められてしまったら…

屋上へ行こう。お金を取られるけどね

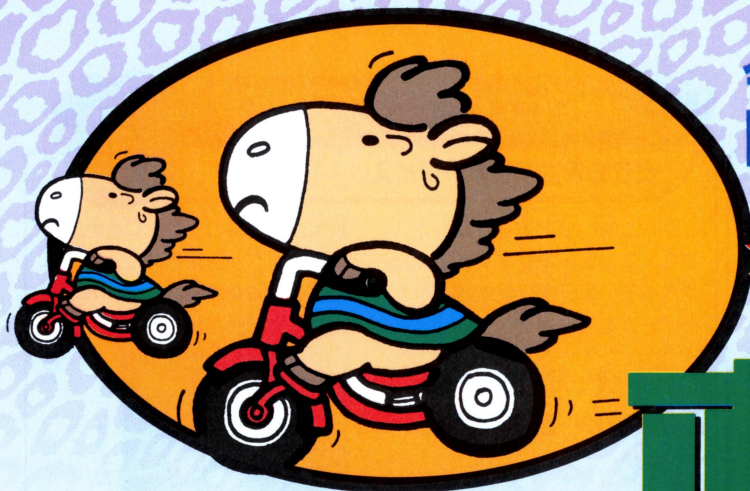
UL-TECH 募集

PCエンジンやPC-FXのウルテクで、マニュアルに掲載されていない未発表のものを発見したら、右のあて先までハガキかFAXで送って下さい。ハード名（ゲーム機の種類）とゲーム名は、必ず記入すること。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印、FAXは送信時間をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用します。採用者にはランクによって、2000円～10000円の謝礼を進呈しています。

ウルテクあて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部
ウルテク係

FAX
☆ハード名
☆ゲーム名
●住所(郵便番号)
●氏名
●TEL(FAX)
●年齢
内容

FAX番号 022(213)7535

タイトル発表　FXオリジナルシューティング登場

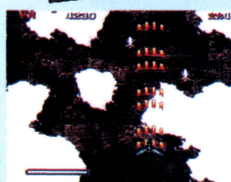
超神兵器ゼロイガー

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス　●発売予定日：未定
●媒体：CD-ROM　●予定価格：未定
●ジャンル：シューティング　●開発状況：40%（2月15日現在）

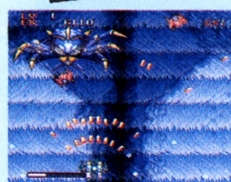
このたびPC-FX、期待の新タイトルが3本発表された。1つ目をこのページで紹介しよう。タイトルは『超神兵器ゼロイガー』。前半が漢字4文字、後半がカタカナなんてところが激燃えって感じだよね。今回は入手した写真とゲームシステムを紹介するぞ。

3つのモードが楽しめる縦スクロールSTG

このゲームは縦スクロールのシューティングゲーム。攻撃を受けるとエネルギーが減り、0になるとゲームオーバー。選べるモードは3つあり、システムも微妙に違っている。「ストーリーモード」はゼロイガー1号機を操作し、ステージ間にはアニメーションが挿入されるモード。敵を倒すと経験値が入り、パワーアップする。コンティニューしても強さはそのままなので、シューティングが苦手な人でも最後まで楽しめるぞ。「ノーマルモード」はゼロイガー1～3号機の中から自機を選ぶことができ、パワーアップはアイテムで行われる。面構成はストーリーモードをアレンジしたものになる予定。「トライアルモード」は、制限時間内に高得点を目指すモードだ。

ステージ0

⇧初めの自機は、改造零戦「雷鳴」

⇧舞台は、第二次世界大戦後の日本

ステージ1

⇧ステージ2から、自機がゼロイガーに

⇧海中ステージ。巨大キャラクタも登場

キャラクタデザインはあの「ANO清水」さん

アニメーションは20分近くあり、ストーリーを盛り上げる。キャラクタデザインに「負けるな！　魔剣道」のANO清水さん。声優陣に森川智之さん、白鳥由里さん、根谷美智子さんなどを起用し、OVA真っ青のクオリティだ。

⇧敵は銀河支配をもくろむ遊星帝国

⇧帝国皇帝ゼムの配下だったドクタールル。ゼロイガーを設計する

⇧ルルを追う兄のルノア

⇧ゼロイガーのパイロット、火鷹剛

⇧ルルが帝国から持ち出した設計図を元に、最終兵器ゼロイガーが完成

⇧右の2人は日本の天才学者富士島博士と、剛に想いを寄せる博士の一人娘桜

新着続報　開発順調！

ファーランドストーリーFX

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス　●発売予定日：96年夏
●媒体：CD-ROM　●予定価格：未定
●ジャンル：RPG　●開発状況：50％（2月15日現在）

完成に向かい、着々と開発が進行している『ファーランドストーリーFX』の続報を、今月もお届けするぞ。ゲームシステムは面クリアタイプのシミュレーション。連続した25本のシナリオを、アークの成長と共に描くファンタジックなストーリー。下で紹介している2枚の写真は、左がステージ2「ドワーフの村」、右がステージ3「裏切りの果てに」の1場面。ゲーム序盤は、アークの幼なじみのフェリオをさらった黒騎士を追って旅をする。最終目的の魔王を倒すため、多くの仲間を加えながらストーリーは進展していくのだ。

⭡無事ドカティを窮地から救ったアーク達。この後アークに試練が待つ

⭡魔軍に捕らわれていた親友、ディーノとの出会い

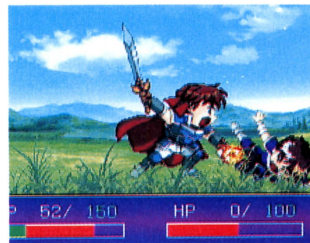
SDキャラが大活躍の戦闘シーン

前回紹介したときよりバージョンアップした、戦闘シーンの写真を入手。見たかぎりでは、パソコンの雰囲気を忠実に再現している。

⭡スペクターにメイスで殴りかかるアリシア

⭡スペクターの攻撃を、巧みにかわすリーサ

⭡スペクターの剣圧による竜巻攻撃がヒット！

⭡敵ファイターの攻撃を受けるアーク

⭡アークの強烈な一撃が、敵ファイターの止めをさす

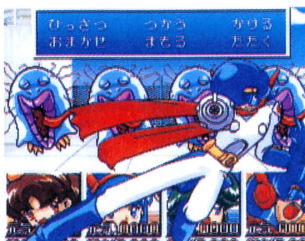
キャラクタ公開　コミカルRPG

負けるな！　魔剣道Z

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス　●発売予定日：未定
●媒体：CD-ROM　●予定価格：未定
●ジャンル：RPG　●開発状況：40％（2月15日現在）

しばらく情報がなく、どうなっているのか不安な人もいたであろう『負けるな！　魔剣道Z』。制作は、キャラクタのデザインが先行している模様。今回は以前のバージョンではあるが画面写真と、編集部で厳選した未発表のキャラクタを紹介しよう。

⭡戦闘シーンの一場面。こんなユニークな技がいっぱいだ

⭡SDキャラが動き回って、ストーリーが進展していく

⭡必殺技を使用したときには、ビジュアルが表示されるぞ

魔剣道ならではのユニークなキャラクタを紹介

魔剣道ワールドには、主人公の剣野舞、光、沙夜以外にも、かわいい女の子が登場するぞ。しかし、下で紹介している6人の女の子は敵なので、かわいい姿に油断して負けるなよ！　ちなみに変身する犬、魔犬道は味方キャラ。どんな活躍をするのか今から楽しみだ。

▲魔犬道（変身後）

⭡名前を紹介すると、左上から、マサカニー、ショウ、マッタナース、マタコンドー、マットウンドー、マタッカー

新着続報

自機のロボット形態公開

虚空漂流ニルゲンツ

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス ●発売予定日：未定
●媒体：CD-ROM ●予定価格：未定
●ジャンル：RPG ●開発状況：50%(2月15日現在)

フライトシミュレータとアドベンチャーの要素を含んだ、RPG『虚空漂流ニルゲンツ』。今回は主人公デュンの愛機「グリュー・ヴルム」のロボット形態の写真を入手。ゲームでは、変形シーンがアニメーションで展開する予定だ。

○変形前のグリュー・ヴルムの雄姿

○空戦モードでは、コマンド1つでロボット形態に変形する。この形態ならではの戦いが大空で展開するぞ

画面初公開

着せかえ画面紹介

女神天国II

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス ●発売予定日：96年夏
●媒体：CD-ROM ●予定価格：未定
●ジャンル：RPG ●開発状況：40%（2月15日現在）

ギャルゲーファンのハートをがっちりつかんだ、PCエンジン用ソフト『女神天国』。その続編がPC-FXで登場。前作で好評だった「着せ替えシステム」は『II』でも健在。服の種類は、色違いなしで100種類くらいになる予定だ。

○ここで着替えた服は、フィールド上でも反映

○服には上半身用、下半身用、つなぎの3種類あり、上下の組み合わせによりバリエーションが広がるぞ

NECホームエレクトロニクス、新タイトル発表！

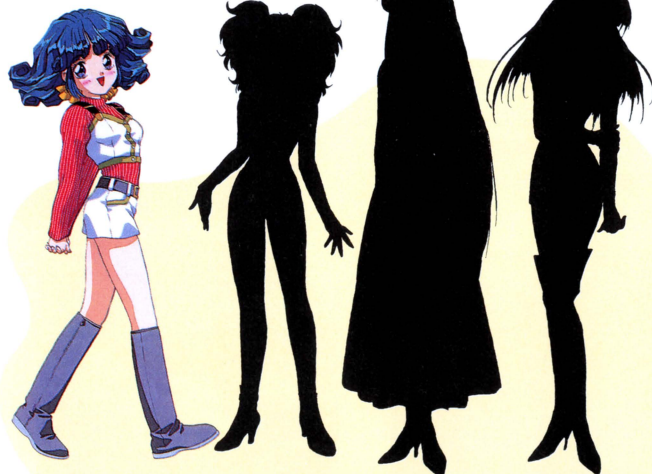
となりのプリンセス(仮称)&リトルキャッツ(仮称)

このたびNECホームエレクトロニクスより、期待の新タイトルが発表された。その名も『となりのプリンセス』(仮称)と『リトルキャッツ』(仮称)。発売は年末くらいを予定にしているらしい。今回は本誌が入手した独占情報を公開するぞ。

ジャンルは共にシミュレーション

今回、NECホームエレクトロニクスより発表されたPC-FXの新タイトルは、上記の2タイトルと今月号の128ページで紹介した『超神兵器ゼロイガー』を加え計3本。『となプリ』(かってに略称命名)と『リトルキャッツ』(略称考案中。いい略称を思いついたら連絡求む／)は、まだ企画が始動したばかり。詳細な情報を発表できるのは、まだまだ先になりそう。ただし、ジャンルは共にシミュレーションになるとの情報を入手した。シミュレーションゲームといっても、戦略シミュレーションや育成物など様々なタイプがあるので、どんなゲームに仕上がるのかはまったくの未知数。しかし、アニメ戦略の名に恥じない、マニアも納得のゲームになること間違いなしなので、年末まで期待して待ってみよう／

ロルフィーがついにゲーム化！

ロルフィーファン待望の、彼女が主役のゲームが遂に実現。『となプリ』の主役は、なんとロルフィーがやることになるのだ。他にも、只野和子先生デザインの新キャラ3人が主役クラスで登場するらしいので、こちらも要チェックだ。

ロルフィー＋新キャラ3人が主役?!

新作発売カレンダー

PCエンジン

記号の見方　SCD…スーパーCD-ROM²　AC…アーケードカード　※価格はすべて税別です

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
3月22日	DE・JA	SCD	NECインターチャネル	7800円
3月22日	スチームハーツ	SCD	テイジイエル	8800円
3月30日	PC Engine FAN 5月号発売/			
3月予定	ぷよぷよCD通(2)	SCD	NECインターチャネル	7800円
5月予定	ヴァージン・ドリーム	SCD	徳間書店インターメディア	8800円
発売日未定	スペースファンタジーゾーン	SCD	NECアベニュー	4800円
	魔導物語Ⅰ　炎の卒園児	AC専用	NECアベニュー	7800円
	モンスターメーカー　神々の方舟	SCD	NECインターチャネル	未定
	バザールでござーるのゲームでござーる	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
	はたらく☆少女　てきぱきワーキン♡ラブ	SCD	NECホームエレクトロニクス	未定
	Dead of the Brain1・2	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
	GO/GO/　バーディチャンス	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
	もってけたまご	SCD	ナグザット	未定

PC-FX

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
3月8日	銀河お嬢様伝説ユナFX哀しみのセイレーン	ハドソン	8800円
3月15日	上海　万里の長城	アスク講談社/NECホームエレクトロニクス	6800円
3月22日	ブルーシカゴブルース	リバーヒルソフト/NECホームエレクトロニクス	8800円
3月29日	ミラークルム　ザ・ラスト・レベレーション	レイ・フォース/NECホームエレクトロニクス	8800円
3月29日	スーパーリアル麻雀PV-FX	ナグザット	7800円
3月29日	スーパーパワーリーグFX	ハドソン	8800円
4月5日	アニメフリークFX Vol.3	NECホームエレクトロニクス	6800円
4月予定	お嬢様捜査網	ヘッドルーム/NECホームエレクトロニクス	7800円
	デア　ラングリッサーFX	NCS/NECホームエレクトロニクス	7800円
5月24日	同級生2	NECアベニュー	8800円
5月予定	バウンダリー・ゲート ドーター・オブ・キングダム	パック・イン・ビデオ/NECホームエレクトロニクス	7800円
	ボイスパラダイス	アスク講談社/NECホームエレクトロニクス	8800円
発売日未定	ドラゴンナイト4	NECアベニュー	未定
	卒業R	NECインターチャネル	未定
	天地無用/　魎皇鬼FX	NECインターチャネル	未定
	アンジェリークSpecial2(仮称)	光栄/NECホームエレクトロニクス	未定
	虚空漂流ニルゲンツ	マイクロキャビン/NECホームエレクトロニクス	未定
	きゃんきゃんバニーエクストラDX	NECホームエレクトロニクス	未定
	続　初恋物語　修学旅行	徳間書店インターメディア/NECホームエレクトロニクス	未定
	チップちゃんキィーック/	カスタム/NECホームエレクトロニクス	未定
	超神兵器ゼロイガー	NECホームエレクトロニクス	未定
	となりのプリンセス(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	ファイアーウーマン　纏組	徳間書店・NECホームエレクトロニクス	未定
	ファーランドストーリーFX	テイジイエル/NECホームエレクトロニクス	未定
	ブルーブレイカー	ヒューネックス/NECホームエレクトロニクス	未定
	ペブルビーチの波濤(仮称)	T&Eソフト/NECホームエレクトロニクス	未定
	マスターズ　遙かなるオーガスタ3(仮称)	T&Eソフト/NECホームエレクトロニクス	未定
	負けるな/魔剣道Z	フィルインカフェ/NECホームエレクトロニクス	未定
	みにまむなのにっく	スタジオOX/NECホームエレクトロニクス	未定
	女神天国II	NECホームエレクトロニクス	未定
	ラスト・インペリアル・プリンス(仮称)	日本アプリーケション/NECホームエレクトニクス	未定
	リトルキャッツ(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	ルルリ・ラ・ルラ	NECホームエレクトロニクス	未定
	天外魔境IIINAMIDA	ハドソン	未定

PC-FXGA

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
発売日未定	んーにゅー(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	GMAKERスタータキットプラス	NECホームエレクトロニクス	未定

LD-ROM²

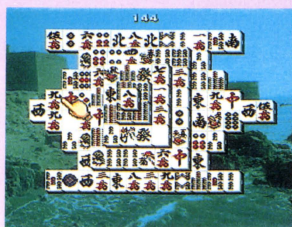
発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
発売日未定	UFO&E・T	パイオニア	未定

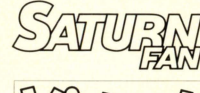
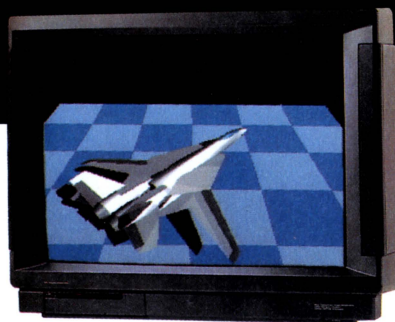
最新はみ出し情報

●NECホームエレクトロニクスより発売予定の『上海　万里の長城』と『ブルーシカゴブルース』の発売日がそれぞれ3月15日、3月22日に決定した。

●NECホームエレクトロニクスより、3月15日に発売予定の『ボイスパラダイス』が5月に発売が延期された。また、ムービー、音声の量が予想以上に膨大になってしまったため、CD2枚組で発売されることになった。

●NECホームエレクトロニクスより発売予定のPC-FX用ソフト、『バーチャルインベーダー』(仮称)と『麻雀』(仮称)と『レーシング』(仮称)が、諸般の事情により発売が中止された。

●PC-FXで発売予定の『同級生2』と『ドラゴンナイト4』の発売メーカーが、諸般の事情により「NECインターチャネル」から「NECアベニュー」に変更された。また、『同級生2』の発売予定日と予定価格は、5月24日発売の8800円（税別）に決定した。

『上海』より。オリジナルモードなど4種類のモードが楽しめる

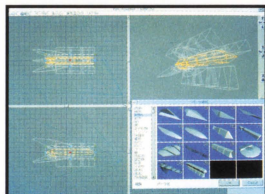
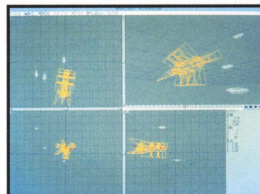
『ブルーシカゴブルース』は、時間の概念があるアドベンチャー

マルチメディアのNEC
プレイするだけじゃ、
もう物足りない。

NEC

創るという興奮を、いま、すべての人々に。

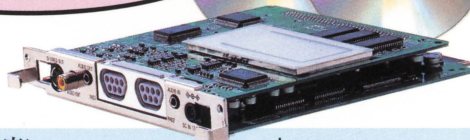
ゲームアクセラレータボード「PC-FXGA」新登場。

プラモデルを作るようにCGを組み上げる、アニメーションさせる。
PC-FXGAとDOGAGENIE 1を
PC-98*と組み合わせるだけで、「創る」という新しい世界が大きく広がります。
もちろんPC-FXやPC-FXGA専用ソフトを楽しむ、
さらにはオリジナルゲームの開発が可能な環境までもご用意。
プレイ&クリエイト。かつてない興奮体験が、いま、はじまります。

*：動作環境等に関しましては、下記PC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください。

オリジナルCGアニメにチャレンジ！ DOGAGENIE 1（PC-FXGAに添付。非売品）

パーツアセンブラ
登録されているパーツを選択、上面、側面、正面のウインドウで確認しながら制作。また、PC-FXGAによって、物体をポリゴンで確認することができます。

モーションエディタ
始点と終点の間の軌跡をベジェ曲線で制御、同様にカメラ位置や注目点の設定ができます。さらに速度グラフによって、加速、減速を調整できます。

アニメーション再生
モーションエディタで設定した動きでのアニメーション再生ができます。
色調の変更や用意されている背景画像と合成しながらの再生もできます。

PC-FXGA

〈PC-9800シリーズ対応〉
ゲームアクセラレータボード **PC-FXGA**
好評発売中　標準価格**46,000円**（税別）

CGアニメーション入門キットDOGAGENIE 1（ドーガジニー1／Windows対応版）他を含むCD-ROM付き。

自分だけのゲームを創ろう GMAKERスタータキット

C言語プログラミングをベースに、自分だけのゲーム作りを楽しむためのオーサリングソフトです。
PC-FXおよびPC-FXGA用ゲームの作成が可能です。
*：動作環境等に関しましては、下記PC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください。

PC-FXGAオーサリングソフトウェア **GMAKERスタータキット** 好評発売中 標準価格19,800円（税別）

PC-FXGAに関する技術的なご質問は、NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部PC-FXGAサポートセンターへ。
〈技術的な質問に電話でお答えします〉 受付時間／9:00〜17:00 TEL.03(5232)6222
・電話番号のかけまちがいが増えておりますので、番号をよくお確かめの上、おかけください。

*DOGAGENIE1は、株式会社ドーガの商標です。
*Windowsは、米国Microsoft Corporationおよびその他の国における登録商標です。

次号予告 3月30日発売の5月号では、『同級生2』『お嬢様捜査網』『デア ラングリッサーFX』を直前レポート。愛ちゃんポスターも予定。

PC Engine FAN 1996年 APRIL 4月号

第3種郵便物認可 平成8年4月1日発行第9巻第4号(通巻89号)
発行人／山森 尚・編集人／北根紀子
発行 徳間書店インターメディア(株)
発売(株) 徳 間 書 店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 編集／03(3573)8606 広告／03(3573)8612
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 Tel.03(3573)0111(代)

特別定価660円(本体641円)

T1013655040665

©Tokumashoten Intermedia 1996 雑誌13655-04
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan